Plane Crazy

Pełna wersja gry

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce

REKLAMA

Oryginały tańsze niż piraty!
Czytaj ciąg dalszy extra informacji na stronach 192-193
za Action Redaction

3CD

CD-ACTION®

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
Numer 04/2000 (47)
Kwiecień 2000
Cena 19 zł 99 gr

24 GODZINY NA DOBĘ
DZWOŃ
0801 600 200
7 DNI W TYGODNIU
Klub CD-Action

Blisko 50 pełnych wersji użytków!

Wydanie specjalne jubileuszowe

Grafika na okładce z gry Soldier of Fortune. 1999 © Activision
Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

Silver Shark
ISSN 1426-2916 04
9 771426 291006

www.cdaction.com.pl

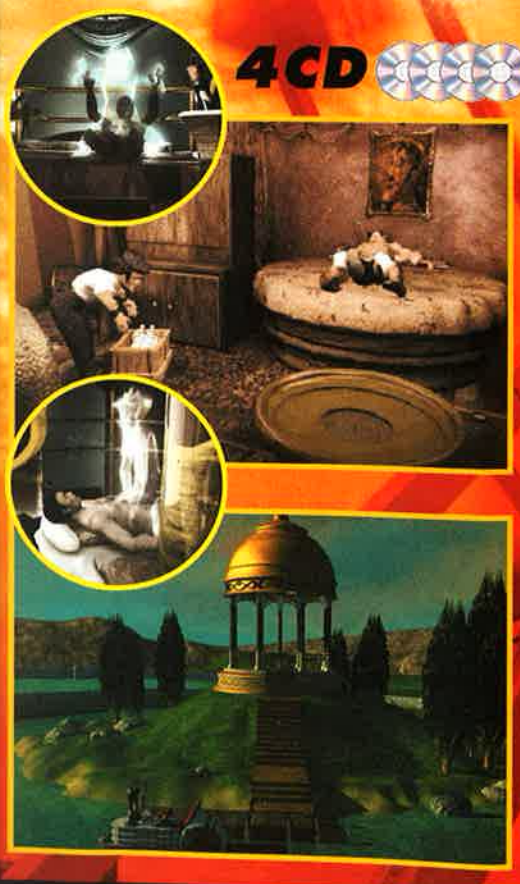
WRESZCIE W SPRZEDAŻY NOWA, DOSKONAŁA GRA PRZYGODOWA PO POLSKU W CENIE 79 ZŁ

Oryginalny scenariusz, artyzm wykonania i niepowtarzalna atmosfera... oraz naprawdę doborowa obsada.

W rolach głównych:
Gustaw Holoubek - Teodor
Marian Kociniak - Mefistofeles
Władysław Kowalski - Faust

FAUST

4CD



Marcellus Faust. Rozważny starzec z Mississippi, ostatni strażnik opuszczonego wesołego miasteczka. Wybija północ... u bram zjawia się tajemnicza postać, która burzy dotychczasowy porządek. To Mefistofeles, potężny demon, mistrz iluzji, kuszenia i podstępu. Zaczyna się pojedynek pomiędzy myśliwym, a jego ofiarą. Pytasz o stawkę? To zbawienie lub potępienie! Faust musi uniknąć pułapek zastawionych przez mistrza ułudy. Musi pokonać barierę czasu, aby zbadać mroczną przeszłość parku rozrywki. Pozwól porwać się wirowi zjawisk paranormalnych, odbądź podróż przez 7 ogromnych lokacji w których będziesz musiał odkryć 7 wielkich tajemnic i uratować 7 dusz, oraz oczywiście samego siebie...

- Gra przygodowa w siedmiu częściach, które ubarwi najatrakcyjniejszy z gospodarzy: Mefisto we własnej osobie.
- Przerażenie, fantazja, humor i żądze we wspaniale oddanej atmosferze USA lat 20 i 60.
- Postacie wymodelowane i animowane są przy użyciu najnowszych technik animacji trójwymiarowej. Rozległy teren gry wykonany z dbałością o najdrobniejsze szczegóły i mieści się na 4 płytach CD.
- Atrakcje parku rozrywki do wypróbowania: pociąg duchów, strzelnica i wiele innych. Mrożące krew w żyłach filmy i idealnie dopasowana do klimatu muzyka.
- Ścieżka dźwiękowa z przebojami firmy UNIVERSAL, zawierająca m.in. piosenki w wykonaniu Marvina Gaye, Billie Holiday'a, Stana Getza i Johna Lee Hookera.
- Pełna polska wersja językowa opracowana przez najlepszych fachowców z udziałem znakomitych aktorów.

niska cena 79 złotych

PL

Przenieś się w fantastyczny świat Azteków i wciel się w młodego, oskarżonego o morderstwo mieszkańca ogromnego miasta Tenochtitlan. Wplątany w zawiłą intrygę poznasz tajemnicę dotyczącą nieuchronnego upadku całej cywilizacji.

69 zł PL

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

arxel tribe

cryo INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65. **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1999 Cryo Interactive Entertainment • Arxel Tribe • Anne Carriere Multimédia • Wszelkie prawa zastrzeżone • Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Koszt wysyłki 4.95 zł
ceny zawierają Vat
płatność przy odbiorze
akceptujemy karty kredytowe
przesyłkę otrzymasz w ciągu 2-7 dni roboczych
możliwość dostawy w ciągu 24-48h
100% zabezpieczenia przesyłki

W naszej ofercie
znajdziesz również:
programy edukacyjne, użytkowe
filmy DVD oraz video, książki, komiksy,
gry karciane, gadżety z gier.
Zadzwoń i zamów bezpłatny katalog.

UWAGA !!!

NOWY NUMER TELEFONU

tel./fax **(0-22) 863 76 72**
e-mail: planeta@planetagier.com.pl
Biuro handlowe
ul. Łopuszańska 117/123 lok. 516
02-457 Warszawa
Dzwoń: Pn - Pt od 8 00 - 18 00

PolCard VISA EUROCARD MasterCard

PLANETA GIER®

Zapraszamy do naszego sklepu w internecie **www.planetagier.com.pl**

5% TANIEJ !

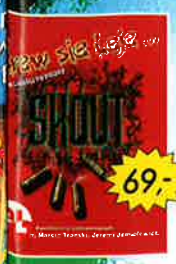
...mów dwie gry lub więcej, otrzymasz 5% zniżki ...z kartę rabatową. Składając zamówienie za min. 49zł ...yskujesz prawo do zakupu obok przedstawionych gier ...o rewelacyjnie niskich cenach widocznych ...czerwonym tle. Otrzymasz także kartę rabatową. ...erta ważna do 20.04.2000. Promocje nie łączą się.

...Z ZA MIESIĄC PIERWSZE URODZINY „PLANETY" ...PRZEGAP-FULL ATRAKCJI

Amerzone 159,- 99,-	Strefa niskich cen 39,- 29,-	Might & Magic 149,- 99,-	Knights & Merchants 49,- 35,-	Championship Manager 3 59,- 49,-	Rabat		
Tiberian Sun 69,-	Armageddon 69,-	Imperium Galactica II 119,-	Ultima 119,-	The Sim 109,-	Roller Coast 69,-	Nokia Rocks Rayman Part 69,-	Torment 159,-
Kroniki Czarnego Księżyca 69,-	Tzar 69,-	Premier Collection Tomb Raider III 99,-	Unreal 99,-	Rally 99,-	Remake Chaos Gate 69,-	Nox 119,-	Settlers II 59,-
Balbur's Gods 159,-	Settlers 149,-	Atlantis II 79,-	Pizza Syndicate 69,-	Messiah 69,-	Airline 69,-	Fau 79,-	Half-Life Generation 159,-
Flanker 2.0 99,-	Garfield 39,-	Championship Manager Sezon 99 129,-	Fifa 2000 99,-	NBA Live 2000 99,-	Liga Polska Manager 2000 99,-	Jazz Jackrabbit 2 49,-	Thief II 149,-
Final Fantasy VIII 159,-	Swat 3 159,-	2CD 59,-	Remake Imperialis 69,-	Remake Panzer Commander 69,-	Drikatana 159,-	Need for Speed 69,-	

Kup Final Fantasy VIII
i weź udział w losowaniu:
50 podkładek pod myszkę
10 komiksów i 5 tishirtów
Do każdego egzemplarza
oryginalna kalkomania
Final Fantasy VIII

Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie •
Zamówienia złożone do godziny 16.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia.



69,-

99,-

TYLKO U NAS !

Zamawiając „DEMISE - RISE OF THE KU'TAN" otrzymasz oryginalny t-shirt z gry.
Do każdego egzemplaża gry „SKOUT"-PL otrzymasz plakat z gry.
Oferta ważna do wyczerpania zapasów.

DIABELSKO KUSZĄCE

Planowana premiera - Maj/Czerwiec 2000

22,-

Książka PLANESCAPE TORMENT

Zamawiając DIABLO II przed premierą otrzymasz pełne wersje gier: DIE HARD TRYLOGY i PRZYGODY HARIBOY'A w wersji polskiej, miesięczniki CD ACTION i GRY KOMPUTEROWE oraz oryginalny mouse-pad DIABLO II Weźmiesz także udział w losowaniu nagrody głównej - KOMPUTERA MULTIMEDIALNEGO i jednej ze 100 GIER - NIESPODZIANEK

159,-

SPRZEDAŻ HURTOWA

ARD soft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

tylko dla firm • tylko dla firm
tel./fax (022) 863-79-56, 863-22-59

Za rok rocznica 5-ta CDA!

Zbyszek: Mamy jubileusz i właściwie to powinniśmy dzisiaj pisać tylko o tym, jaką to drogę przebyliśmy do tej pory. Nie będziemy jednak tacy okrutni, żeby kolejny raz katować was opowieściami o szybkim wzroście nakładu CD-Action, sprzedaży, ilości krążków doczepianych do okładki, tycia magazynu i temu podobnych fajerwerków samouwielbienia. Nie będziemy tego robić, chociaż bardzo nas kusi, żeby tak chociaż parę słów. I nie wynika to wcale z zamiłowania do nurzania się w, jak to określił jeden z czytelników, "ciepłych wymiocinach samozadowolenia". Chodzi o coś zupełnie innego. Wyobraźcie sobie, że co miesiąc przybywa nam od tysiąca do paru tysięcy nowych czytelników, którzy najprawdopodobniej chcieliby dowiedzieć się, skąd się wziął magazyn CD-Action, kto za nim stoi i czy przypadkiem nie wypadł sroce spod ogona.

Jurek: Tego ostatniego akurat można być pewnym. Wystarczy sprawdzić organoleptycznie (to znaczy za pomocą zmysłów) kształt magazynu, powierzchnię okładki, fakturę kompaktów, zapach lakieru i smak emocji wyzwalanych przy odpalaniu naszych gier albo programów, żeby stwierdzić, że o wypadnięciu spod ogona mowy być nie może. O czym jednak będziemy mówić, skoro jest czwarta rocznica powstania CD-Action, a nie możemy się chwalić?

Zbyszek: Nie ma strachu - pochwalić się możemy dzisiaj po 16-tej na cotygodniowym zebraniu towarzystwa wzajemnej adoracji, a o historii naszego czasopisma można poczytać sobie w tym numerze. Ostrzegam jednak, że tekst jest trochę zakręcony i jeśli nie lubicie totalnych odlotów, lepiej do niego nie zaglądajcie. Mamy też dla was małą niespodziankę w postaci świeżutkich karykatur autorstwa redakcyjnego rysownika Dawida Jernajczyka. Nie pozowaliśmy niestety w takich strojach, bo w rzeczywistości wyglądamy dużo gorzej. Miejmy nadzieję, że to - razem z konkursami, pełnymi wersjami programów, grą Plane Crazy oraz dodatkowym kompaktem - da wam odczuć, że numer kwietniowy CDA bez wątpienia jest wydaniem jubileuszowym. Chciałbym dzisiaj za to porozmawiać jeszcze o internecie.

Jurek: A co ty #%#%# wiesz o internecie? Tak pewnie wyraziłby swoje zdziwienie mój idol filmowy Boguś L, gdyby znalazł się teraz na moim miejscu.

Zbyszek: Byłem jakiś czas temu na targach komputerowych w Cannes, gdzie uczestniczyłem w bardzo intersujących konferencjach. Na temat Internetu ma się rozumieć. Dowiedziałem się paru dość szokujących rzeczy. Muszę przyznać, że moje wyobrażenia o światowej sieci www. były delikatnie mówiąc mylne.

Jurek: Nie spodziewałem się, że będziesz na tyle odważny, żeby przyznawać się do tego. Wyobraźcie sobie, że w zeszłym tygodniu Zbyszek zapłacił kartą kredytową przez Internet za nowego discmana, a później czekał, aż prześlą mu go po sieci albo teleportują skanerem. Żartowałem. A cóż cię tak zaskoczyło na tych konfernecjach?

Zbyszek: Szef dużej międzynarodowej firmy internetowej Doubleclick otworzył mi oczy. Na wykładzie o przepowiedniach dla Internetu, którego w całości oczywiście tu nie streszczę, dowiedziałem się, że (wbrew obiegowym opiniom) nigdy nie dojdzie do zjawiska konwergencji albo inaczej unifikacji sprzętu umożliwiającego surfowanie po sieci. Brzmi trochę niezrozumiale, ale w rzeczywistości chodzi o coś wręcz banalnego. Utarło się już, że współczesna technologia zmierza do wytworzenia uniwersalnego narzędzia służącego do grania w gry komputerowe, przeglądania internetu, oglądania telewizji, słuchania muzyki czy nawet wideokomunikacji. Zgodnie z tym przekonaniem, za jakiś czas wszyscy będziemy mieli w domu jedno urządzenie obsługujące wszystkie wcześniej wymienione czynności niezbędne współczesnemu człowiekowi. Okazuje się, że nic bardziej mylnego. Praktyka dowodzi czegoś wręcz odwrotnego.

Jurek: To znaczy, że współczesny człowiek nie potrzebuje tych wszystkich usług?

Zbyszek: Ależ potrzebuje i to coraz bardziej. Wiedzą o tym wszystkie firmy produkujące sprzęt elektroniczny i skwapliwie dostarczają nam ciągle doskonalszych urządzeń. Problem polega na tym, że te urządzenia nie upodabniają się do siebie. Mało tego - nawet z pozoru identyczne maszyny, jak na przykład konsole do gier, różnicują się coraz bardziej. Można za ich pomocą nawet surfować po internecie, ale za nic w świecie komputer nie chce się stać konsolą ani konsola komputerem. I nikomu na tym tak naprawdę nie zależy. Zmienia się za to sam internet. Przybywa w nim dostępnych usług, darmowych programów i legalnej, wolnej od opłat muzyki. Wzrasta atrakcyjność zawartości stron www. To oczywiście przyciąga stale nowe rzesze internautów. Zapominanie o nich jest co najmniej nierozsądne, dlatego między innymi powstał .NET.

Jurek: Hola, hola! Nie rozpędzaj się. Chcesz tu reklamować konkurenta naszego magazynu? Wiesz, że może odebrać nam czytelników? Podcinasz gałąź, na której razem siedzimy. I to w dniu naszego jubileuszu! A w ogóle to trzeba powiedzieć o dwóch sprawach organizacyjnych. Po pierwsze - wyniki ankiet dopiero w maju. To Wasza wina. A tak! Dosłownie na 2-3 dni przed ostatnim dzwonkiem sporo osób nagle sobie przypomniało o ankietach. I w krótkim czasie przyszło ich więcej niż przez ostatni miesiąc. No i się nie wyrobiliśmy. Nie wyrobiliśmy się też ze wszystkimi sprawami dotyczącymi naszej urodzinkowej imprezki. Uspokajamy jednak, że impreza będzie - pod koniec kwietnia. Dokładnie 29 kwietnia o godzinie 10.00. Spoko, tak wszystko ustawimy, żebyście zdążyli przyjechać, bez strachu. Trzeba będzie jednak stawić się z majowym numerem pisma (będą tam wszystkie szczegóły uroczystości). Sami rozumiecie...

Zbyszek: No a teraz mogę już tylko zaprosić do lekturny najnowszego CD-Action!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

CD-ACTION

e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 47
KWIECIEŃ 2000

Redakcja

51-670 Wrocław,
ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452138

Redaktor Naczelny
Zbigniew Bański

z-ca Redaktora Naczelnyego
Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny
Jan Jankowski, Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

Stali Współpracownicy
Łukasz Bonczol, Piotr Lasoń, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawiccy, Wojtek Tarczyński, Przemysław Ostrowski, Paweł Omelko, Sławek Błyskal, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

Projekt Graficzny
Skład Komputerowy
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn
Beata Haratym

Korekta
Kazimierz Serwin

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa
Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta
tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura
Krzysztof Herla

Prenumerata
Marek Buczek
tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama
Małgorzata Serwin
e-mail: gosia@silvershark.com.pl

Jacek Bzdun
tel. 0603 075889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

Druk
Poligrafia S.A. Kielce

PC Answers PC Format PC Guide

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 1999.

Wszelkie prawa zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada. Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Nakład 180 000

Spis treści

• ZAWARTOŚĆ COVER CD •

Zawartość Cover CD 6

• W PRODUKCJI •

Hitman: Codename 47 20
Project IGI 22
Call of Cthulhu - Dark Corners... 26
Force Commander 28
Technomage 30
Might & Magic 8 32
Mechosma 34

• ZA PIĘĆ DWUNASTA •

Enemy Engaged... 38

• GRY RECENZJE •

Theocracy 40
Demise 44
Hokus Pokus: Różowa Pantera 47
Campaign: 1776 48
Giant Killer 50
Formula One 99 52
Evolva 53
Messiah 56
Panzer Campaigns: Smoleńsk '41 60
Airport 62
Nox 64
South Park Rally 70
3-D Mini Golf Deluxe 72
South Park: Chef's Luv Shack 74
BHunter 76
Swedish Tourning Car Championship 80
Ancient Evil 82
Football World Manager 2000 84
Wild Wild West 86
King Of Dragon Pass 89
USAF 90
SlamTilt Resurrection 94
Total Soccer 2000 97

• SUFLER •

Atlantis 124

• ŚWINKA •

Gry Blizzarda 120
MK Story vol. II 122

• NIE TYLKO GRAMY! •

Kurs Pascala 104
Darmowy (!) dostęp do internetu 106
Tajemnice ftp 107
Darmowe konta e-mail 108
Kalejdoskop WWW 109

• MULTIMEDIA •

Stephen King's F13 127
Cryonics 128
Wielka Encyklopedia Kultur Microsoft Encarta Interactive
English Learning 130
Starożytnych - Grecja 132
A B C z Reksiem 133

• SPRZĘT •

Windows Update 136
Start menu 139
Komputerowe prezentacje 140
Toolbars 144
Filtry w PSP 145
Bezpieczeństwo... 148
Podstawy Win98 150
3D Mark 2000 152
Wnętrze PC-ta 153
Komputery są dla ludzi 156
Overclocking - sztuka chłodzenia 158
Słownik 160
Drukarki bez tajemnic 162
WinFast GeForce 256 DDR i WinFast VR300 166
ASUS PSW-E 168
Monitory Hitachi 169
Pixelview Power Studio Pak 170
Abit VA6 172
Kierownice Guillemot 173
Pixelview M64 174
Rękawica VR 176
Monitor CTX PR711F 177
Viper 2 178
AOpenMX64 179
Asus V6800 180
Hoontech DSP24 181

• INNE •

Instrukcja - TrueSpace 12
Okładki na CD 24
Konkurs TopWare 36
Konkurs Mirage 69
Milia - reportaż 98
Na Luzie 102
Redakcyjny Prima Aprilis 110
FPP Zone 116
Scena komputerowa 118
Konkursy - rozwiązanie 129
Pomocna Dłoń 134
Klub CDA 182
Action Redaction 188
Tipsy 194

Indeks gier

• 3-D Mini Golf Deluxe 72
• Airport 62
• Ancient Evil 82
• Atlantis 124
• BHunter 76
• Call of Cthulhu - Dark Corners... 26
• Campaign: 1776 48
• Demise 44
• Enemy Engaged... 38
• Evolva 53
• Football World Manager 2000 84
• Force Commander 28
• Formula One 99 52
• Giant Killer 50
• Hitman: Codename 47 20
• Hokus Pokus: Różowa Pantera 47
• King Of Dragon Pass 89
• Mechosma 34
• Messiah 56
• Might & Magic 8 32
• Mortal Kombat 122
• Nox 64
• Panzer Campaigns: Smoleńsk '41 60
• Project IGI 22
• SlamTilt Resurrection 94
• South Park Rally 70
• South Park: Chef's Luv Shack 74
• Swedish Tourning Car Championship 80
• Technomage 30
• Theocracy 40
• Total Soccer 2000 97
• USAF 90
• Wild Wild West 86

Panu
Mariuszowi Niedojadło
współtwórcy naszego pisma
serdeczne wyrazy współczucia z powodu śmierci

MAMY

składają
przyjaciele i współpracownicy z wydawnictwa
Silver Shark

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
- gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga: ponieważ niektóre z dem automatycznie depakują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 100 Mb wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie!

Uwaga 2: nie przejmujcie się zbytnio podawanymi wymaganiami sprzętowym dem - po prostu próbujcie je instalować, często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż - teoretycznie - powinna.

Kolekcja CDA nr 22

Plane Crazy

(Europress)

Rodzaj: zręcznościowa ścigałka samolotowa
Cena: 49 $
Premiera światowa: 04/98
Ocena w CDA: 7/10
Multiplayer: tak
Rozdzielczość: od 256 x 192 x 16 do 1024 x 768 x 16
Kontrolery: joy, klawiatura
Instalka: 35-85 MB
Recenzja: CDA 6/98

Wymagania minimalne: P166, 16 MB Ram, CDx4, DirectX, Win,

Wymagania sugerowane: P200MMX, 32 MB Ram, CDx4, DirectX, Win, akcelerator

Oto kawałki recenzji Yasia:

Plane Crazy - szalone wyścigi samolotów dla równie szalonych ludzi. Dlaczego "szalonych ludzi"? Ano ze względu na poziom trudności tras, które nawet na poziomie easy mogą zaskoczyć niejednego maniaka gier. Zresztą w ogóle dodanie trzeciego wymiaru i prędkości dochodzących do 500 km/h oraz ogromnej ilości przeszkód powoduje, że ściganie się nabiera nowego blasku. Samolociki są bardzo zwrotne i nawet lekki ruch drążkiem czy wciśnięcie klawisza powoduje gwałtowną reakcję. Dlatego nie jest to gra dla ludzi, którzy uwielbiają realistyczne symulacje. Plane Crazy po prostu nie ma z tym nic wspólnego. Dostępne są pojedyncze wyścigi na jednym z 5 torów, wyścig samolotem-duchem i pełne mistrzostwa. Dokuczają nam zawiłe trasy i przeciwnicy - ale spokojnie, my też nie pozostajemy bierni. Celne trafienie samolotu przeciwnika powoduje, że jego samolot staje się cięższy o kilka ton lub zaczyna się zachowywać jak pijany wróbel.

Instrukcja - jak zawsze w Action Plus.

Podstawowa klawiszologia

F1-F3	- kamery
Kursory	- wiadomo
Shift/CTRL	- obroty silnika
Spacja	- wybór power-upa (i ogólnie akcja)
Alt	- ognia z działka sonicznego
Enter	- hamulec aerodynamiczny

KA-52 Team Alligator

(GT Interactive)

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX 7, akcelerator

Skomplikowany symulator rosyjskiego helikoptera, sequel do Team Apache. Demo zajmuje jakieś 120-130 MB. Nakazuję (! a tak! :)) przeczytanie dokumentacji - dla klawiszologii, założeń misji itd. oraz po to, żebyście wiedzieli jak sobie poradzić z instalką dema, które może niekiedy robić pewne problemy. A w dokumentacji podano środki zaradcze (no wiem, że po angielsku, wiem...).
Uwaga: misje doczytują się dość długo, niestety.

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock - 07/98
- pinball

FA/18 Hornet 3.0 - 08/98
- symulator lotu

Eastern Front - 09/98
- turowa strategia

Flying Corps - 10/98
- symulator lotu (I wojna)

Alone in the Dark 3 - 11/98
- przygodówka w 3D

GT Racing'97 - 12/98
- symulator jazdy

Prisoner of Ice - 01/99
- przygodówka (horror)

Motor Mash - 02/99
- zręcznościówka + samochody

FX Fighter Turbo - 03/99
- karate

Spec Ops - 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko

Prost GP - 04/99
- Formuła 1

Dark Colony - 05/99
- RTS w realiach sf

Stonekeep - 06/99
- RPG (klasyka)

Wecki - 07/99
- przygodówka po polsku

Die Hard Trilogy - 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie

Fallout - 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG

EarthSiege 2 - 10/99
- symulacja Mechów

Magic Music Maker 2.0 - 11/99
- program do tworzenia muzyki

Earth 2140 PL SE - 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)

Motorhead - 01/2000
- extra samochodówka!

Shogo: MAD - 02/2000
- znana gra FPP

Actua Soccer 3 - 03/00
- piłka nożna (symulacja)

Plane Crazy - 04/00
- samolotowa ścigałka

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask na 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99 itd. Było też WIELE pełnych wersji użytków.

X-Beyond the Frontier
(EgoSoft)

Wymagania: P200, 32 MB, Win 95/98, DirectX, akcelerator (*)

Hmmmm... w sumie też space-sim (i to całkiem efektowny wizualnie!) + elementy strategii. Klawiszologia etc. po naciśnięciu F8. Demo zajmuje 32 MB.

(*) wymagania podane w dużym przybliżeniu (brak danych od producenta), więc można poeksperymentować...

Uwaga: po pierwszym uruchomieniu gry, gdy pojawi się specjalne menu, "odznaczcie" (przeciwieństwo "zaznaczcie" :)) menu "use settings" albo jakoś tak (noo, te pierwsze na górze, które jest zakreślone). Inaczej gra może się posypać przy starcie.

CD STARTER KIT - wszystko czego Ci trzeba!

SENSACJA!!!
OKOŁO 50 PEŁNYCH WERSJI PROGRAMÓW UŻYTKOWYCH!!!
CDek pełen full wersji programów użytkowych!!!

UWAGA UWAGA.. SENSACJA!!! Praktycznie każdy program, który znajdziecie na naszym STARTER CD (to osobny - trzeci - dysk z użytkami) jest... W PEŁNEJ WERSJI!!! Tak jest!!! Może 3-4 programy są trialowe lub shareware (ale tylko dlatego, że ich publikacja była jednym z warunków zamieszczenia pełnej wersji innego programu). Mówiąc krótko: ponad 90% to albo pełne wersje programów komercyjnych, albo programy freeware (czyli też w pełnych wersjach - brać i używać wedle woli i bez ograniczeń). A znajdziecie tam programy do tworzenia grafiki, muzyki, obsługi Internetu, benchmarki, słownik angielskiego, antywirusa etc., etc., etc. A oto kilka przykładów: Repligator 3 (grafika 3D), Beat 2000 (do robienia muzyki, coś jak Music Maker, ale prostsze w obsłudze), Caligari True Space (grafika 3D), MP3 SFX, najnowszy mIRC... itd., itd., itd. (Cała lista na końcu Zawartości Cover CD).

Mało? To do tego jeszcze megabonus: m.in. 85 MB theme-packów z słynnych gier; 13 MB kursorów (w tym większość na motywach dobrze znanych gier) + mnóstwo (coś koło 40 MB tapet - znowu z gier + program do tworzenia theme-packów + od groma screensaverów (w tym Matrix)... Zresztą zobaczcie sami - będziecie mieli (miały) się czym bawić przez najbliższy miesiąc albo i więcej.

UWAGA: sorry za brak opisu (w menu CD) programu InoculateIT Profesional Edition 5.0 - jest to pełna wersja antywirusa. Wybaczcie też niekiedy bardzo mocno skrótowe opisy (w menu) niektórych progsów - CDka składaliśmy do ostatniej możliwej chwili, ciągle podmieniając programy na inne (lepsze). Stąd niekiedy to widać, bo czas nas BARDZO naglił... Gdyby luty miał 31, albo nawet 30, a nie 29 dni... ech. Ale nie miał. Myślimy jednak, że te drobne niedogodności nie przeszkodzą Wam w delektowaniu się tym CDkiem.

Soldier of Fortune
(Raven Software)

Wymagania: P200, 64MB, Win95/98, akcelerator

UWAGA: DEMO ZAWIERA SCENY PRZEMOCY. RACZEJ DLA ODIORCÓW POWYŻEJ 15 ROKU ŻYCIA.

Zostań najemnikiem! Albo pograj w jedną z najlepszych ostatnio gier FPP, w której macie okazję sprawdzić się jako najemnicy. A resztę to już po prostu zobaczcie sami. Aha - demo depakuje się do Tempa (ponad 100 Mb!), a na HDD zajmuje jakieś 150 MB. Polecam przeczytanie dokumentacji!!! Demo zawiera 2 etapy.

UWAGA: do demka dodajemy Wam patcha, który poprawia w nim kupę bugów i dodaje parę nowych rzeczy.

Klawiszologia

Mysz	- rozglądanie się, poruszanie (RMB), ognia (LMB i MMB)
Kursory	- poruszanie się
Shift	- bieg (+ kursor)
CTRL	- ognia
M	- ognia z drugiej broni
Spacja	- użyj/otwórz
/ lub D	- skok
1-=	- bronie
N	- czołganie
R	- reload
[i]	- następny/poprzedni przedmiot
Tab	- założenia misji

Beetle Crazy Cup
(Infogrames)

Wymagania: P200, 32 MB Ram, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator

Poczciwy Volkswagen "Garbus" może mieć naprawdę wiele wcieleń. Zobaczcie w tym demie - nawet tu możecie go przerobić na ten dziwny pojazd na wielkich kołach (i nie tylko na ten). Mówiąc krótko - ciekawa samochodówka raczej w konwencji arcade. Zajmuje jakieś 92 MB na HDD. Klawiszologia? Cóż - kursorki...

Black Bass with Hank Parker

(Hot-B)

Wymagania: P166/PII233, 16 MB Ram, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator

Symulacja łowienia ryb. Demo zajmuje 8 MB. Wszelkie wskazówki w tutorialu oraz na początku rozgrywki (w tym klawiszologia). Uwaga: po dopaleniu gry, ekran robi się czarny na -naście sekund. Nie panikować, przeczekać!

Missile Command

(Meyer/Glass Interactive)

Wymagania: P166, Win 95/98, 32 MB Ram, DirectX

Cha! Po raz kolejny niezły remake dawnych hitów (z czasów Atarynki i pierwszej generacji automatów coin-up). Zestrzeliwujemy rakiety atakujące nasze miasta. Niesamowicie wciąga!!! 2 tryby gry, cool grafika, x-tra grywalność... Niam! Całość na 60 MB.

Klawiszologia

myszka	- sterowanie celownikiem
A/S/D	- fire z wyrzutni 1-3

Sega Swirl

(Sega)

Wymagania: P100, Win95/98, DirectX

Mały prezent od Segi - gra logiczna dla 1-4 ludzi w pełnej wersji, zajmuje całe 5 Mb. Można nawet grać via sieć. Ponoć na Dreamcast cieszy się ona wielkim powodzeniem. Hm.

Tomb Raider: The Lost Artifact

(Eidos Interactive)

Wymagania: P166, 32 MB, Win 95/98, DirectX, wskazany akcelerator

Można ją lubić albo i nie - ale Lara to Lara i każdy z chęcią pogra w nowe demko, no nie? Nawet jeśli jest to zrobione na engine TR3. Mniejsza o fabułę; przecież to tylko pretekst, by pobawić się piękną panią archeolog... więc do dzieła i schować te wywieszone języki! Demo zajmuje jakieś 20 MB i wstępnie depakuje się do TEMPa. Miłej zabawy! (Pełna klawiszologia w dokumentacji).

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie
CTRL	- akcja
Spacja	- bierz/odłóż broń z kabur
Alt	- skok
End	- tocz się
<	- flara
Shift	- idziemy powoli (+ kursor)
?	- bieg (+ kursor)
Ins	- patrzymy
W	- czolgamy się (+ kursor)
1-8	- bronie
9	- duża apteczka
0	- mała apteczka
F5	- quick save
F6	- quick load

Pojazdy: Quad Bike

Kursory - sterowanie
CTRL - gazu
Alt - wstecz!
? - hamulec ręczny

Uwaga: trzymając hamulec ręczny, dodawaj gazu przez chwilkę, zwolnij hamulec... i masz Turbo-Bost. Bardzo przydatne przy wykonywaniu skoków!

Gearhead Garage

(Ratloop, Inc)

Wymagania: p166, 32 MB Ram, Win 95, DirectX 7.0, wskazany akcelerator

Kurka, tego jeszcze nie było! Symulacja... mechanika. Tj. naprawiasz samochody!

Nieco skomplikowane na pierwszy rzut oka, ale całkiem sympatycznie się grzebie w tych metalowych bebechach. A i nauczyć paru rzeczy się można... Całość zajmuje 14 MB.

Xarlor: Infinite Expanse

(Mountain King Studios Inc.)

Wymagania: P200, Win 95/98, 32 MB, DirectX 7.0

Hmmm... strzelanina w 3D; symulacja to nie jest na pewno, nawalanka też już nie... W sumie całkiem, całkiem. W sumie 18 MB na HDD.

Klawiszologia

CTRL	- ognia (broń 1)
Alt	- ognia (broń 2)
Q	- kolejna broń 1
W	- kolejna broń 2
A/D/S/X	- sterowanie

Total Soccer 2000

Wymagania: P166, 32 MB Ram, Win95/98, DirectX.

Piłka nożna, ale jakby spóźniona o parę lat (przynajmniej sądząc po wrażeniach wizualnych). Demo zajmuje około 30 MB na HDD.

Boabite

(WAH-Software)

Wymagania: P120, 16 MB RAM, Win 95, DirectX, wskazany akcelerator

Hmmm... były takie gry na 8-bitowce (np. Robak Franciszek na C-64). Chodzi o to, by zjadać jabluszka i... nie wpaść na samego siebie (a prowadzimy węża). Zaś im więcej zje wąż, tym się robi większy. Idea prosta, gra wciągająca... a tu jeszcze w 3D! Demo zajmuje jakieś 9 MB. Fajne!

Army Men Air Tactics
(3DO)

Wymagania: P133, 32 MB Ram, Win95/98, DirectX 7.0

Niezła gra akcji z plastykowymi żołnierzykami w roli głównej. Tym razem siedzimy za sterami helikoptera bojowego (ale naturalnie to strzelanina!). Wizualnie i dźwiękowo najlepsza gra z tego cyklu. Ogólnie fajna sprawa. Demo depakuje się do C:\Temp i zajmuje ponad 70 MB na HDD.

Klawiszologia (skrócona):

Kursory	- sterowanie
Spacja	- ognia!
E	- wyczep przewożony towar
C	- autocombat
F1	- założenia misji

Bust A Move 4
(Interplay)

Wymagania: P100, 32MB, Win95/98, DirectX

Ueech... skrzyżowanie Tetrisa z mangą (!) + elementy innych gier logicznych. Brzmi dziwacznie, ale gra całkiem strawna. Recenzja powinna być w CDA. A teraz najlepszy numer: demo spakowane liczy 23 Mb, a rozpakowane - jakieś... 240 MB!!! Ale też jest to właściwie cała gra, a nie demo (czyżby wersja trialowa?). Klawiszologia, zasady itp., itd. w dokumentacji. Podpowiem tylko, że jeśli nie wiesz co nacisnąć, to naciśnij Z :).

SlamTilt Resurrection
(Ganymede Technologies)

Wymagania: P200, 32 MB Ram, Win95/98, DirectX

DEMO SPECJALNIE DLA CDA. Niezły pinball. Ponieważ całość jest i tak w polskiej wersji językowej (włącznie z dokumentacją), to nie będę się rozpisywał. Wszystko jest jasne. Powiem tylko, że można naprawdę głęboko ingerować w wygląd i reakcje stołu. Demo ogranicza widok stołu do jednego ujęcia. Aha - demo zajmuje około 55 MB.

Uwaga: Na CD macie DWA dema tej gry. Są to DWA różne stoły!

ElektroPuzzle 1.3
(LavaSoft Inc.)

Wymagania: P266, Win 95/98, 32 MB, Win 95/98, DirectX, SVGA 4 Mb

Jeszcze jedna gra logiczno-zręcznościowa. Całkiem zresztą sympatyczna, jakby się bliżej przyjrzeć. Lubisz kombinować, jesteś szybki i nie uczulony na mangę? No to spróbuj te 5 MB demo. Zawiera 4 levele + pełny Amok-mode.

Klawiszologia

F1	- help
Kursory + spacja	- sterowanie

Generał
(D. Gusarov)

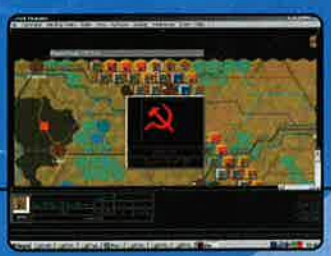
Wymagania: PC, Win 95/98/NT, DirectX

Generał jest ekonomiczno-strategiczną turówką. Generowana jest mapa, na której są pokazane wszystkie państwa. Stajesz na czele jednego z krajów. Twoim celem jest podbicie świata i zniszczenie wszystkich przeciwników. Gra jest wprawdzie rosyjska, ale... w polskiej wersji językowej. Miłe!!! (Dokumentacja też po naszemu). Można też grać w sieci. Kiedyś wprawdzie daliśmy już to demo, ale w angielskiej wersji. Po polsku gra się duuuużo przyjemniej. Polecam!

Red Thunder
(Edensoft)

Wymagania: P200, 32 MB, Win 95/98, DirectX

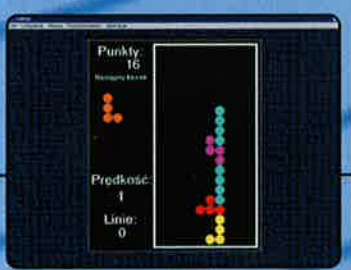
Skomplikowana gra strategiczna - II wojna światowa, Niemcy vs ZSRR (do wyboru obie strony), rok 1944. Naturalnie turówka. Raczej tylko dla największych fanów gatunku. Demo potrzebuje ok. 15 MB.



Tetrix
(G Soft's)

Wymagania: dowolny PC

Ehhhmmm... kolejny Tetris, tym razem polskiego autorstwa. Można pograć.



Color Magic
(Peter Huggy)

Wymagania: dowolny PC

Dość sympatyczna gra logiczna. Demo zajmuje cały 1 MB...

Puzzle Rally
(Alawar Entertainment)

Wymagania: P90, Win 95/98/NT/2000, 16 MB, DirectX

Che, fajny pomysł - skrzyżowanie ścigałki z... puzzlami. No tak - samochód jedzie przed siebie, a my tak musimy układać trasę (tj. jego drogę), by dotarł do celu. Wcale nie jest to proste! A zajmuje jeno 1 MB!

Bridge Master 2000
(Bridge Base Inc.)

Wymagania: P100, 16 MB Ram, Win 95/98, DirectX

Jako że brydżystą nie jestem, nie mogę za wiele o tym programie powiedzieć. Ale jeden z moich znajomych, który lubi tę grę, był tym demem mocno zaciekawiony i wyrażał się o nim pozytywnie. Zatem wypada mu wierzyć :). Demo zajmuje ok. 5 MB.

Handkerchief
(Opus Corp.)

Wymagania: P166, 32 MB, Win 95/98, DirectX

Autorzy nie byli za łaskawi i ani readme, ani nic... Więc powiem tylko, że to zabawna strzelaninka 2D; coś jakby klimat Lemmingów skrzyżować z Alien Breed, a do realizacji gry zaprosić ludzi z Latającego Cyrku Monty Pythona. Warto włączyć :). Demo zajmuje 12 MB.

Connect Four
(Axis)

Wymagania: dowolny PC

Każdy grał w Kółko i Krzyżyk - więc łatwo pojmie o co tu biega. Trzeba zgromadzić w jednej linii 4 swoje kulki. Ale uwaga - niektóre zasady są dość odmienne od polskiej wersji tej gry. Tym niemniej - warto. Tym bardziej, że komputer wcale nie jest prostym przeciwnikiem.

INDEKS DEM:

- Army Men Air Tactics
- Beetle Crazy Cup
- Black Bass with Hank Parker
- Boabite
- Bridge Master 2000
- Bust A Move 4
- Color Magic
- Connect Four
- ElektroPuzzle
- Gearhead Garage
- Generał PL
- Handkerchief
- KA-52 Team Alligator
- Missile Command
- Puzzle Rally
- Red Thunder
- Sega Swirl
- SlamTilt Pirate
- SlamTilt Resurrection
- Soldier of Fortune
- Tetrix
- Tomb Raider: The Lost Artifact
- Total Soccer 2000
- Xarlor: Infinite Expanse
- X-Beyond the Frontier

EXTRAS

- Bonus 1
- Bonus 2
- Scena komputerowa
- MP Zone
- FPP Zone
- RTS Area
- Tawerna RPG
- Pomocna Dłoń

PROGRAMY

- CD-Action Search 2000 - baza danych o naszych CD.
- Encyklopedia Zjawisk Paranormalnych - lubisz X-Files i te klimaty? To poczytaj...

CD STARTER KIT
Około 50 pełnych wersji użytków!!!

[DESKTOP]
- Desktop Themes
- Tapety
- Kursory
- Tematy
- Screen Savers

[GRAFIKA/GRAFIKA 3D]
- Blender
- Capture Express 2000
- Color Pilot
- Easy Image Converter
- Easy Thumb
- Unlead GIF Animator 1.5
- Unlead GIF Animator 4.0
- Icon Explorer 3
- Icon3D 1.3
- 0Icon3D 2.05
- Quick View Plus 4.5
- Repligator 3
- Repligator 5
- Caligari TrueSpace 1.0
- ZPaint 1.4

[MUZYKA: TWORZENIE, EDYCJA, MP3]
- ACM Station 2.1
- Anvil Studio
- Canna MP3 Maker
- CD Stomper 2.5
- MicroLogic Fun 4.0
- MP3 SFX
- Winamp
- Beat 2000

[INTERNET]
- Advenced Internet Tool
- Crystal FTP 2000
- Easy HTML
- Eudora Light 4.3
- GoIZilla 3.5
- mIRC 5.7
- SMS Express
- Starfish Internet Sidekick
- Sylaba Komunikator 4.7
- Web-O-Rama 6.71

[EDYTORY TEKSTU]
- EditPad
- StarOffice 5.1a
- TXE 2000
- WordWeb

[RÓŻNE]
- 3DMark 2000
- Acrobat Reader 4
- AMIDiag 5.42
- Calc98
- CheckIt v5.0
- DirectX 7.0
- EasyCleaner 1.7
- InoculateIT Profesional Edition 5.0 [antywirus!]
- Install Maker
- Patch Install Maker
- PC-BaX
- PowerArchiver 2000 5.01
- RAMBooster
- SynchronX
- Quick Disk 1.10
- EasyZip 2000 4.1 SR-1
- WinNc
- Font Loader
- Font Xplorer Lite

Przy zakupie powyżej 200 zł dodatkowy rabat 5%

MULTIMEDIALNY SALON WYSYŁKOWY

Dzwoń! 062 737 27 39

63-403 OSTRÓW WLKP. 5
skrytka pocztowa 11

programy popularno-naukowe

cena: 169zł
Londons Dictionary

cena: 299zł
Tell Me More

cena: 189zł
English Translator

cena: 55zł
Polonez

cena: 55zł
Adept Matematyki

cena: 69zł
Kraina Gnoma Bellegora

cena: 55zł
Dyslektyk

cena: 95zł
Encyklopedia Fogra 2000

cena: 295zł
Encykopedia PWN 2000

cena: 79zł
Atlas Świata

cena: 99zł
Mapa Europy

cena: 99zł
Mapa Polski

DO TYCH PROGRAMÓW ATLAS POLSKI-GRATIS!

10 gier w cenie jednej

SUPER CENA 129 ZŁOTYCH SUPER CENA

Superbike Challenge • Grand Prix Rally • Kart Challenge • Tiny Trails • Air Warriors III • Global Defender • War Drones • Chomper 3D • Race to Galamax • Chomper 3D

Battle Arena Toshinden • Deadlock II • Seven Kingdoms • Fatal Fury 3 • Pro Pinball: Time Shock • Blade Warrior • Samurai Spirits • Super Bubsy • Spearhead • Thunder Brigade

Air Warrior II • IF18 Carrier Strike • F/A-18 • IF-22 v.5 • Flying Corps Gold • Wingstar • Polaris Rebellion • Search & Rescue • Ultra Fighters • Vanguard Ace

Castrol Honda • Evel Knievel • Final Racing • Speed Haste • Lamborghini • Test Drive 4 • Speedy Zone • Kart Race • Grand Prix Challenge • Test Drive 2

dwa w jednym

CENA PROMOCYJNA! SUPER CENA 55 ZŁOTYCH SUPER CENA

1. Air Warrior III & Carrier Strike Fighter IF/A-18E
2. Castrol Honda Superbike & Test Drive 4
3. Thunder Brigade & Super Bubsy
4. Flying Corps Gold & F/A-18 Hornet 3.0
5. Jack Nicklaus 5 & Daley Thompson's Decathlon
6. Jimmy Herbert's Grand Prix & Final Racing
7. Ultra Fighters & Spearhead
8. BattleArena Toshinden & Fatal Fury 3
9. Test Drive Off Road 2 & Grand Prix Rally
10. Seven Kingdoms Ancient Adversaries & Deadlock II
11. Samurai Spirits & Blade Warrior
12. Pro Pinball: Timeshock & The Web

kolekcja hitów i nowości

cena: 69zł
Slamtilt Ressurection

cena: 79zł
B-Hunter

cena: 63zł
Różowa Pantera

cena: 209zł
Age of Empire II

cena: 155zł
PACK BALDURS GATE

cena: 59zł
Szachy

cena: 79zł
Brydż 99

cena: 95zł
FIFA2000

cena: 95zł
NBA 2000

cena: 145zł
PACK SETLERS III

cena: 159zł
Planetscape: Turment

cena: 75zł
Speedway

cena: 45zł
Jazz Jackrabit II

cena: 45zł
Jazz Jackrabit II zimowa edycja

cena: 85zł
Earth 2150

cena: 79zł
Silkolene Honda

cena: 49zł
Titanic

cena: 65zł
Pizza Syndicate

cena: 65zł
Airline Tycon

cena: 185zł
Quake 3

w ofercie również:

Ace Ventura		89 zł	Diablo II		159 zł	Incoming	59 zł	Pharaon	169 zł
Atlantis	4 CD	39 zł	Dungeon Keeper 2		95 zł	Jack Orlando	45 zł	Prince of Persia 3D	85 zł
Atlantis 2		75 zł	Expendable		75 zł	Jagged Alliance 2	65 zł	Riven	65 zł
Baldurs Gate		155 zł	Exterminacja		69 zł	Kroniki Czarnego Księżyca	89 zł	RollerCoaster Tycon	69 zł
Championship Manager 99/00		129 zł	Extreme Biker		95 zł	Lemax	49 zł	Saga	85 zł
Chessmaster 7000		159 zł	Final Fantasy VIII		159 zł	Might & Magic 7	169 zł	Sin	59 zł
Close Combat		159 zł	Freespace 2		79 zł	NHL 2000	99 zł	Tiberian Sun	95 zł
Corsairs		95 zł	Hopkins FBI		69 zł	Nocturn	159 zł	Tridonis	79 zł
Daikatana		159 zł	Hype		99 zł	People's General	65 zł	Tomb Raider 4	159 zł
			Imperium Galactica II		119 zł			Unreal Tournament	95 zł

Akceptujemy płatność kartami kredytowymi:

VISA · EUROCARD MasterCard · PolCard · Diners Club International

do każdego zakupu powyżej 60 zł
Reset GRATIS !!!

CO OFERUJEMY ?

- wysyłkę w ciągu 24h
- największy wybór tytułów
- płatność przy odbiorze*
- niskie ceny

*) Do ceny doliczamy koszty wysyłki

trueSpace

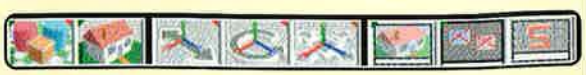
okiełznać przestrzeń!

Program trueSpace firmy Caligari jest kompletnym środowiskiem, przeznaczonym do modelowania i renderingu scen 3D. Dodatkowo został wyposażony w moduł, umożliwiający łatwe animowanie stworzonych obiektów, zawiera więc wszystkie elementy, jakich może potrzebować projektant trójwymiarowych obrazów i animacji. Wersja opatrzona numerem 1.04 (czyli ta, którą znajdziecie na naszym kompakcie) ma już kilka lat i na pewno nie jest w stanie konkurować z obecnie tworzonymi aplikacjami 3D (chociażby z najnowszą edycją trueSpace 4.2), ale może być doskonałym punktem wyjścia dla przyszłych twórców efektów specjalnych w Matrixie 14. :)

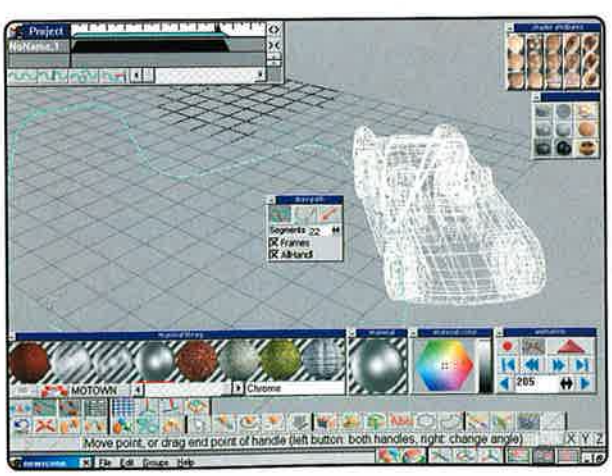
Współczesne, profesjonalne systemy graficzne zazwyczaj stawiają spore wymagania przed użytkownikiem: wymagają znajomości technik modelowania, umiejętności posługiwania się skomplikowanym interfejsem, posiadania sporego zasobu wiedzy z zakresu grafiki 3D, a nawet matematyki. Początkujący graficy mogą "odbić się" od tej bariery, dlatego powinni pierwsze kroki stawiać w nieco mniej skomplikowanym środowisku. Doskonałym kandydatem na "Twój pierwszy program 3D" jest właśnie trueSpace 1. Jak już wspomniałem, znajdziecie w nim wszystkie podstawowe narzędzia wykorzystywane do modelowania trójwymiarowych obiektów oraz pełnowartościowy renderer, generujący na podstawie stworzonych scen standardowe pliki graficzne. Młody (w sensie doświadczenia) adept trudnej sztuki projektowania przestrzennych wizji może prześledzić wszystkie etapy, składające się na cykl powstawania fascynujących efektów znanych z gier czy filmów: tworzenie modeli siatkowych obiektów, pokrywanie ich teksturami,

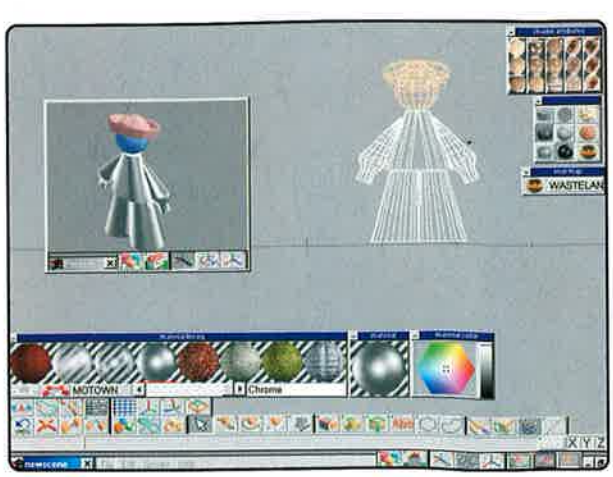
ustawianie źródeł światła, pozycji kamery, określanie parametrów renderingu i wreszcie wprawianie całej sceny w ruch. W dodatku program wyposażono w bardzo przejrzysty i przyjazny interfejs, który już w 1994 roku (data powstania tej wersji trueSpace) oferował wiele "wynalazków" należących obecnie do obowiązującego kanonu w tej dziedzinie: paski narzędzi, które użytkownik może dowolnie układać na ekranie, "inteligentny" układ tych pasków (wybór określonego narzędzia automatycznie przywołuje na ekran wszystkie związane z nim elementy interfejsu) czy obsługę obu klawiszy myszki.

Menu projektu (menu.bmp) - od lewej:



- Renderowanie - dostępne są cztery tryby:
I. Renderowanie całej sceny do pliku
II. Renderowanie całej sceny na ekranie
III. Renderowanie bieżącego obiektu
IV. Odświeżenie widoku modeli siatkowych
- Opcje widoku - determinują sposób wyświetlenia sceny. Dostępne w pięciu wariantach:
I. Widok z aktywnej kamery
II. Widok z góry
III. Widok z lewej stony
IV. Widok z przodu
V. Widok perspektywiczny
- Przemieszczenie "oka" obserwatora
- Obrót "oka" obserwatora
- "Zoomowanie" widoku sceny
- Utworzenie nowego okna z perspektywicznym widokiem sceny
- Zamknięcie wszystkich paneli widocznych na ekranie
- Dostęp do ustawień programu





Najlepszy symulator kosmiczny wkracza w strefę przystępnych cen na 3 płytach CD, po polsku i za 79 złotych!

FREESPACE 2

Wreszcie nadchodzi czas na najlepszy symulator kosmicznych zmagań. Zasiądź za sterami kosmicznego myśliwca i daj się ponieść wirowi wielkiej wojny w której stawką jest przyszłość ludzkości. Bądź gotów Freespace 2 jest już coraz bliżej...

W sprzedaży już W kwietniu
Polska wersja językowa, 3 płyty CD

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT
PL
niska cena
79
złotych
3CD

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

volition
www.volition-inc.com

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.

Pierwsza część znakomitej serii
FREESPACE
ponownie w sprzedaży już od końca marca!

2CD

niska cena
49
złotych

PL

Pierwsza część znakomitej serii. Obowiązkowa pozycja w kolekcji wszystkich fanów kosmicznych symulacji. Wkrótce dostępna w polskiej wersji językowej w cenie 49 złotych!

CREACTION

„Nie sposób nie chylić czoła przed ludźmi, którzy byli w stanie dokonać niemożliwego – tak znacząco poprawić coś, co już wydawało się doskonałe".
„Znakomicie przygotowana kampania i wymagające misje, dokładnie opracowana „otoczka" fabularna, wybitne odprawy. Do tego dodać należy prawdziwe mistrzostwo w kategorii: autentyczność lotu, ogromna ilość statków, tak własnych jak i wrażych (ponad 70 rodzajów!), niesamowita różnorodność broni".
CD ACTION, ocena: 9+

HIT

„Jest to najlepszy kosmiczny symulator lotniczy, w jaki przyszło mi grać" (...) „Zobaczcie sami te wspaniałe wybuchy, efekty świetlne, niesamowitą kolorystykę i ogrom-niaste obiekty."
IO, ocena: 96/100

„Grafika, dynamika oraz fabuła – to wszystko przemawia „za". Także rewelacyjny system obsługi – lepszego HUD-a nie widziałem na żadnym statku. Wszystko jest uporządkowane i łatwe do opanowania."
NEW S SERVICE, ocena: 9/10

Reset GRA ROKU

„Autorzy Freespace 2 sprostali bardzo trudnemu zadaniu. Nie tylko stworzyli grę wysokiej jakości, trzymającą, a nawet wybiegającą ponad standardy,ale nadali jej swoisty klimat, o których w grach nie łatwo."
RESET, ocena: 9/10

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69, **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel (0-12) 421 26 17, Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19, Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, Warszawa ul. Pereca 2, tel (0-22) 654 23 65, **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel (0-22) 519 69 00

©1999 Volition, Inc. FreeSpace, Interplay, logo Interplay i „By Gamers. For Gamers." są znakami handlowymi Interplay Productions. Volition i logo Volition są znakami handlowymi Volition, Inc. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

Narzędzia

Narzędzia przedstawione są w postaci ikonek, pogrupowanych według funkcji: nawigacja, modelowanie, rendering, animacja, typowe opcje edycyjne, dodatkowe "użytki" i dostęp do bibliotek, zawierających gotowe do wykorzystania elementy (podstawowe bryły geometryczne, ścieżki wektorowe i materiały do pokrywania obiektów). Pamiętajcie, że wiele narzędzi występuje w kilku wariantach, dostępnych po przytrzymaniu na odpowiedniej ikonce lewego klawisza myszki. Warto także wypróbować przycisk prawy, który służy do wyświetlania dodatkowych opcji konfiguracyjnych związanych z danym narzędziem. Pełna lista narzędzi dostępnych w trueSpace pokazana jest w tabelce.

Narzędzia programu trueSpace

1. Nawigacja - od lewej:
- narzędzie wyboru obiektów - służy do zaznaczania aktywnego obiektu
- narzędzie przemieszczania obiektów - służy do pozycjonowania obiektów na scenie
- narzędzie obrotu - służy do obracania obiektów wokół dowolnej osi
- narzędzie skalowania - służy do skalowania obiektów
- narzędzie hierarchii - służy do nawigacji w hierarchii obiektów, np. cała grupa/element grupy

2. Modelowanie - od lewej:
- narzędzie edycji punktów - służy do edycji poszczególnych wierzchołków, krawędzi i ścian składających się na dany obiekt
- narzędzie wyciągania - służy do przekształcania płaskich ścian w trójwymiarowe bryły; jest dostępne w pięciu wariantach:

I. Sweep - wyciąganie proste (ze ściany tworzy graniastosłup)
II. Tip - wyciąganie punktowe (wszystkie krawędzie wyjściowej ściany zbiegają się w jeden punkt, tworząc ostrosłup)
III. Lathe - tworzenie brył obrotowych (generowanie bryły przez obrót wyjściowego obiektu wokół dowolnej osi)
IV. Macro/Sweep - wyciąganie złożone (automatyczne składanie kilku etapów wyciągania za pomocą pozostałych wariantów oraz wyciąganie wzdłuż ścieżki)
V. Bevel - szybkie tworzenie "wypukłości" (świetnie nadaje się chociażby do nadawania głębi napisom, tworzenia paneli itp.)
- narzędzie deformacji - służy do deformowania kształtu obiektu za pomocą specjalnych kratownic (Lattice) go otaczających.

I. Podstawowym wariantem jest bezpośrednie deformowanie wybranej bryły. Po wybraniu tej opcji automatycznie pojawia się wokół obiektu kratownica w formie prostopadłościanu, którego krawędzie można z kolei dzielić na mniejsze odcinki w celu precyzyjniejszego ustalenia ostatecznego kształtu. Przeciąganie fragmentów kratownicy powoduje deformację wyjściowego obiektu, na bieżąco widoczną na podglądzie
II. Można także stworzyć kratownicę nie związaną na stałe z żadnym obiektem. Jest to szczególnie użyteczne podczas tworzenia animacji, kiedy chcemy, by obiekty zmieniały kształt przy przechodzeniu przez konkretny obszar sceny
III. Z powyższym wariantem narzędzia deformacji związane są dwie funkcje: włączenie oddziaływania wybranej kratownicy na obiekty znajdujące się w jej zasięgu oraz zaprzestanie tego procederu
- narzędzie tekstowe - służy do umieszczania na scenie napisów. Dostępne w dwóch wariantach:

I. tekst w układzie wertykalnym (litery "stoją" pionowo na "podłodze")
II. tekst w układzie horyzontalnym (litery "leżą" płasko na "podłodze")
- narzędzie do tworzenia wielokątów. Dostępne w dwóch wariantach:

I. wielokąty foremne
II. wielokąty o dowolnym kształcie
- narzędzie do tworzenia "zaokrąglonych wielokątów" (czyli wielokątów bez kątów;))

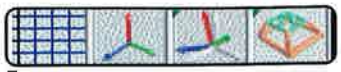
3. Rendering - od lewej:
- narzędzie do pokrywania obiektów materiałem. Tą niezwykle istotną operację możesz wykonać na kilku poziomach szczegółowości:

I. pokrycie całego obiektu wybranym materiałem
II. pokrycie wszystkich obszarów wypełnionych określonym materiałem
III. pokrycie pojedynczej ściany
IV. dodatkowo możesz też rozpoznać wszystkie parametry materiału, którym pokryta jest wskazana ściana
- narzędzie projekcji UVII. Nie wnikając w szczegóły (wymagana wiedza matematyczna), służy do ustalania sposobu nakładania tekstury na obiekt. Masz do wyboru rzutowanie obrazu tekstury na powierzchnię płaszczyzny, kuli oraz walca. Parametry powierzchni rzutowania możesz dowolnie modyfikować za pomocą narzędzi nawigacyjnych
- narzędzie do tworzenia prostokątnych obszarów wypełnionych materiałem. Możesz dzięki niemu nakładać na powierzchnię obiektu prostokątne "nalepki" i dowolnie je przemieszczać, modyfikować, wypełniać różnymi matariałami
- Światła i kamera - zestaw różnego rodzaju źródeł światła oraz kamer, z których możesz obserwować scenę. Dostępne są następujące obiekty:

I. Infinite Light - światło padające na scenę nieskończoną wiązką równoległych promieni. Oświetla wszystkie punkty w ten sam sposób. Użytkownik może jedynie określić kierunek padania promieni. W naturze mniej więcej odpowiada mu światło słoneczne.
II. Local Light - światło punktowe umieszczone w dowolnym miejscu sceny. Promienie rozchodzą się z punktu centralnego równomiernie we wszystkich kierunkach. W naturze odpowiada mu np. silna żarówka (oczywiście w uproszczeniu)
III. Spotlight - reflektor oświetlający tylko wybrany obszar sceny stożkową wiązką światła. Można określić zarówno położenie, jak i kierunek padania promieni
IV. Camera - kamera, za pomocą której możesz obserwować scenę. Aby zmienić widok w oknie podglądu na obraz otrzymany z kamery, należy z menu View wybrać opcję View From Object (ikona kamery)

4. Animacja - od lewej:
- Panel sterowania animacją - standardowe funkcje odtwarzarki (start, stop, przewijanie, przeskakiwanie pomiędzy klatkami) oraz zarządzanie klatkami kluczowymi.
- Narzędzie wyznaczania ścieżki - służy do przypisania obiektowi ścieżki, wzdłuż której będzie się on poruszał
- Narzędzie skierowywania obiektu - służy do określenia punktu, na jaki będzie skierowana oś Z obiektu w trakcie animacji. Dostępne warianty:

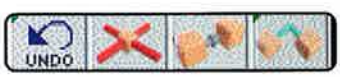
I. Look At - Obiekt podrzędny zawsze będzie skierowany w stronę określonego obiektu nadrzędnego, niezależnie od położenia ich obu
II. Look Ahead - obiekt potraktowany tą funkcją zawsze będzie zwrócony "przodem do kierunku jazdy"
- Okno przebiegu czasowego animacji - tutaj możesz prześledzić przebieg animacji poszczególnych obiektów i dokonać ich synchronizacji



5. Narzędzia dodatkowe - od lewej:
- Przełącznik trybu przyciągania do siatki - jeżeli włączymy wszystkie operacje, w oknie modelera będą dokonywane z dokładnością do punktów siatki
- Przełącznik trybu manipulacji osiami układu współrzędnych związanego z obiektem - jeżeli włączysz tę opcję, przejdziesz w tryb manipulacji osiami, w którym nie można operować na samym obiekcie (aby jednocześnie widzieć osie lokalnego układu współrzędnych i operować obiektem wciśnij i przytrzymaj kursor "do góry" przed kliknięciem ikony aktywującej opcję)
- Narzędzie normalizacji - "zeruje" parametry pozycyjne obiektu. Dostępne są trzy operacje:

I. Normalize Rotation - ustawia lokalne osie układu współrzędnych obiektu równolegle do odpowiadających im osi układu globalnego
II. Normalize Location - ustawia początek lokalnego układu współrzędnych obiektu w punkcie o współrzędnych globalnych (0,0,0)
III. Normalize Scale - przywraca wymiary początkowe (po stworzeniu) obiektu
- Modyfikatory obiektu - grupa narzędzi przeznaczonych do automatycznego przekształcania "geometrii" obiektu. Dostępne są następujące narzędzia:

I. Try to fix bad geometry - funkcja próbuje naprawić błędy w definicji geometrycznej obiektu
II. Mirror - zamienia obiekt w jego odbicie lustrzane (względem płaszczyzny XZ)
III. Decompose into surfaces - użyteczne w wypadku importowanych obiektów. Pozwala stworzyć hierarchiczną strukturę ścian o tej samej charakterystyce powierzchni
IV. Triangulate object - dzieli obiekt i wszystkie jego ściany na trójkąty, dzięki czemu podczas renderowania nie będzie problemów z pokrywaniem teksturą "niepłaskich" ścian. Użyteczne po mocnym deformowaniu obiektu, gdy utracił on pierwotne własności ścian
V. Quad Divide - dzieli wszystkie ściany na ćwiartki
VI. Smooth Quad Divide - podobnie jak wyżej, ale dodatkowo wygładza i zaokrągla powstałe krawędzi, dzięki czemu można z sześcianu otrzymać kulę



6. Edycja - od lewej:
- Undo/Redo - opcja umożliwiająca cofanie i przywracanie dotychczas wykonanych operacji
- Kasowanie obiektu
- Duplikacja obiektu
- Grupowanie obiektów (łączenie w hierarchię obiektów). Dostępne są trzy warianty:

I. Glue as Child - doklej jako obiekt podrzędny
II. Glue as Sibling - doklej jako obiekt równorzędny
III. Unglue - wyłącz z grupy

7. Biblioteki - od lewej:
- Biblioteka materiałów - udostępnia zbiór gotowych do wykorzystania materiałów. Zwróć uwagę na przycisk z nazwą biblioteki, za pomocą którego możesz stworzyć nową grupę, zapisać bieżącą lub wczytać z dysku inną
- Biblioteka ścieżek - udostępnia zestaw gotowych do użycia ścieżek
- Biblioteka prymitywów - oferuje zestaw podstawowych brył (prostopadłościan, kula, walec, stożek, stożek ścięty i torus)

Teraz możesz zamówić gry przez internet: **www.wirtualny.com.pl**

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

adres
ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

Telefon i fax
(0-22) 519 69 69, FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8 do 18.

zamów przed premierą

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

189zł

FORCE COMMANDER

Kolejna znakomita gra ze stajni Georga Lucasa. Tym razem w świecie Gwiezdnych Wojen możesz wziąć udział w strategii 3D i stanąć po jednej ze stron konfliktu: zdeterminowanych rebeliantów lub mrocznego Imperium. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis porcelitowy kubeczek firmowy.**

PREMIERA: Marzec/Kwiecień 2000

159zł

PLANESCAPE: TORMENT PL

Torment to nowe arcydzieło twórców Baldur's Gate i Fallout 2. Zajmuje aż 4 CD i ma ponad 3500 stron tekstu. W rolach głównych: Adrianna Biedrzynska, Gabriela Kownacka, Emilian Kamiński, Władysław Kowalski i Wiktor Zborowski. W pudełku z grą znajdziesz również: T-shirt, mousepad, plakat i słownik.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz talię do gry karcianej Magic The Gathering, książkę „Strony Bólu" i płytę demo.

PREMIERA: 5 kwietnia 2000

79zł

FREESPACE 2 PL

Druga część jednego z najlepszych symulatorów kosmicznych. Gra bije na głowę wszystkie nowe i stare produkcje. niesamowity realizm, setki statków i złożoność zadań to atuty tej gry. Gra w pełnej polskiej wersji językowej na 3 CD.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis kubeczek firmowy.

PREMIERA: Marzec/Kwiecień 2000

69zł

LARRY 7 PL

Niezapomniany Larry po raz pierwszy przemówi do Ciebie po polsku. Już wkrótce będziesz mógł pokierować miłosnymi podbojami Larrego. Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.

PREMIERA: Maj 2000

159zł

DIABLO II PL

Najbardziej oczekiwana gra roku. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci. 4 CD. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis trzy rewelacyjne prezenty: grę RPG Fallout i mousepad Diablo 2 oraz talię do gry karcianej Magic The Gathering.**

PREMIERA: 1 czerwca 2000

TEL.

HEROES III: ARMAGEDDON'S BLADE PL

Długo oczekiwany dodatek do jednej z najbardziej znanych gier strategicznych Heroes of Might & Magic III. Dodatek oferuje kilkanaście nowych misji w trybie kampanii, nowych bohaterów i nowe rodzaje jednostek.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo

PREMIERA: Marzec/Kwiecień 2000

119zł

IMPERIUM GALACTICA II ANG/PL

Odkryj niezbadane sektory, skolonizuj nieznane planety, zbuduj gigantyczne miasta. Twórz sojusze z sąsiadami i wytycz międzygalaktyczne szlaki handlowe. Poprowadź swój lud przez niespokojny wszechświat, aby stać się władcą galaktyki.
Ocena CD Action 8+.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Marzec/Kwiecień 2000

79zł

MESSIAH PL

Długo oczekiwana gra TPP twórców MDK. Wciel się w malutkiego aniołka, który ma zbawić świat. Najnowocześniejszy engine użyty w grach komputerowych.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Kwiecień 2000

79zł

INVICTUS PL

Gra strategiczna z akcją osadzoną w starożytnej Grecji. Jako wybrany przez bogów śmiertelnik, zostajesz zamieniony w herosa i rzucony w wir niesamowitych i skomplikowanych misji. Gra zostanie opracowana w całości po polsku i wydana na 2 CD i cenie 79 zł.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz mousepad lub książkę „Morze Piasków".

PREMIERA: Kwiecien/Maj 2000

Wirtualny Świat jest firmą polecą przez CDPROJEKT jednego z największych dystrybutorów gier w Polsce!

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax

(0-22) 519 69 69, FAX: 519 69 70

Cennik gier PC CD ROM

A.D. 2044 PL	45 zł	Książe i Tchórz PL	55 zł
ACM 1918 PL	49 zł	Lemmings Pak PL	49 zł
Alfa Centauri	69 zł	Motocross Madness	209 zł
Baba Jaga i Zaczarowane Gęsi PL	49 zł	Need for Speed 4	149 zł
Blood Omen: Legacy of Kain	69 zł	NHL 99	69 zł
Championship Manager 3 + Liga Polska	69 zł	Pandemonium 2	69 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	Panzer Elite	129 zł
C&C + misje	89 zł	Panzer General II	69 zł
Croc	59 zł	Phantasmagoria	69 zł
Dark Reign	59 zł	Phantasmagoria 2	69 zł
Dark Stone	99 zł	Prince of Persia 3D	99 zł
Diablo Hellfire	49 zł	Redguard	59 zł
FIFA 99	99 zł	Screamer Rally	59 zł
Final Fantasy VII	109 zł	Silent Hunter	69 zł
Gex 3D	79 zł	Sin	79 zł
Gorky 17	69 zł	Spirit of Speed	99 zł
GP 500	99 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Gromada	49 zł	Steel Panters III	69 zł
Half-Life Gold	99 zł	Su 27 + Misje	59 zł
Half-Life Opposing Force	99 zł	Superbike World Championship	59 zł
Heretic II	99 zł	Team Apache	69 zł
Heroes of Might & Magic II	99 zł	Tomb Raider 3	99 zł
Hidden & Dangerous	149 zł	Turok 2	59 zł
Jack Orlando	49 zł	Warhammer Dark Omen	59 zł

co zyskujesz kupując u nas

- **Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,**
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

Książki i gry karciane

45 zł

GRA KARCIANA MAGIC THE GATHERING
6 edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch garczy:

- 2 talie po 40 kart,
- Książkę zasad gry w języku polskim,
- Podręcznik gry MtG w języku polskim.

19 zł

NAJNOWSZY DODATEK DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING

NEMESIS

W sprzedaży zestaw 15-sto kartowy.

DODATKI DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING
W sprzedaży zestawy: uzupełniające zawierające 15 kart oraz zestawy zawierające 75 kart.

15 kart - cena 19 zł.
75 kart - cena 45 zł.

27 zł

WROTA BALDURA

Obowiązkowa pozycja dla fanów Forgotten Realms a w szczególności dla miłośników gry Baldur's Gate.

39 zł

OFICJALNY PODRĘCZNIK STRATEGII MAGIC THE GATHERING

CLASSIC

6 edycja

Podręcznik w polskiej wersji językowej, 128 stron, full-kolor, papier kredowy.

27 zł

PLANESCAPE: TORMENT UDRĘKA

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie fantasy Planescape.

25 zł

25 zł

39 zł

39 zł

45 zł

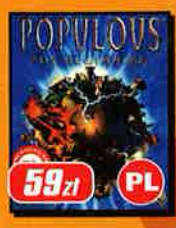
49 zł PL

49 zł PL

49 zł PL

49 zł PL

59 zł PL



59 zł PL

59 zł

69 zł PL

69 zł PL

69 zł PL

69 zł

69 zł

69 zł PL

69 zł

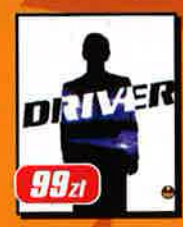
69 zł

89 zł PL

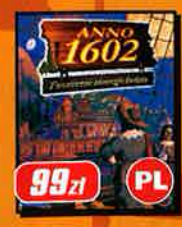
99 zł

99 zł PL

99 zł PL



99 zł



99 zł PL

99 zł PL

99 zł

99 zł

125 zł

129 zł

145 zł PL

165 zł

189 zł

209 zł

TEL.

39zł

39zł PL

39zł

49zł PL

49zł

49zł PL

59zł

69zł PL

69zł PL

69zł

69zł PL

69zł PL

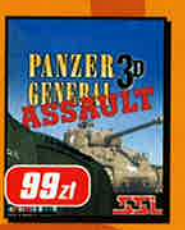
69zł

79zł PL

79zł PL

99zł

99zł



99zł

99zł

99zł

99zł

149zł

149zł

155zł

149zł

THE SETTLERS III: EDYCJA KOLEKCJONERSKA.

Pakiet ten zawiera pełną wersję The Settlers III oraz dodatek: The Settlers III: Nowe Misje. W zestawie znajdziesz również oryginalną koszulkę z gry The Settlers III.

Wirtualny Świat poleca

PL 69zł

HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA

Znakomita gra przygodowa dla całej rodziny. Wraz z Różową Panterą przemierz świat i poznaj wiele tajemniczych postaci oraz zwiedź dalekie kraje. W rolę Różowej Pantery wcielił się Cezary Pazura. W grze usłyszysz również pięć oryginalnych piosenek, które śpiewają: Majka Jeżowska, Natalia Kukulska, Emilian Kamiński i Tomasz Szwed.

PL 79zł

FAUST

Znakomita gra przygodowa i o niesamowitym i niepowtarzalnym klimacie i atmosferze.
Faust musi rozwiązać 7 tajemnic Mefistofelesa. Musi pokonać barierę czasu, aby zbadać mroczną przeszłość opuszczonego parku rozrywki. Pozwól porwać się wirowi zjawisk paranormalnych, odbądź podróż przez 7 ogromnych lokacji w których będziesz musiał odkryć 7 wielkich tajemnic i uratować 7 dusz, oraz oczywiście samego siebie...
Gra została opracowana w całości po polsku na 4 płytach CD. W polskiej wersji językowej udział wzięli znakomici aktorzy. W rolach głównych wystąpili Gustaw Holoubek, Marian Kociniak i Władysław Kowalski.

PL 69zł

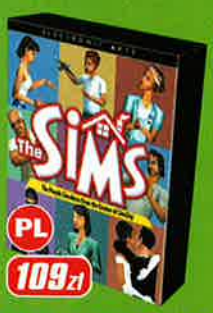
TZAR

Strategia czasu rzeczywistego bezpośrednio nawiązująca do znakomitej serii Warcraft. znajdziesz w niej wszystko co kochałeś w Warcraft II oraz wiele nowości i udoskonaleń. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli dobrych gier RTS oraz fanów Warcrafta.

PL 69zł

WORMS ARMAGEDDON

Worms Armageddon: Reedycja jednej z najlepszych i najpopularniejszych gier zręcznościowo - strategicznych. Poprowadź oddział robaków do zwycięstwa, zmierz się z komputerem lub zagraj z kolegą przez Internet. Gra oferuje 30 misji, 60 rodzajów broni. Gra w pełnej polskiej wersji językowej.



PL 109zł

THE SIMS

Nowa gra twórców znanej serii SIM. Tym razem autorzy pozwalają nam pokierować podstawową komórką społeczną – rodziną.

PL 69zł

ROLLERCOASTER TYCOON

Teraz możesz wziąć udział w podróży po sławę i pieniądze. Zbuduj największy, najlepszy, najbardziej zakręcony lunapark świata. Po prostu zagraj w Rollercostera.
Gra w pełnej polskiej wersji językowej.

TEL.

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

Kolejna edycja znakomitych wyścigów samochodowych firmy Electronics Arts. Tym razem będziesz mógł poprowadzić jeden z modeli kultowej marki Porsche.

PL 159zł

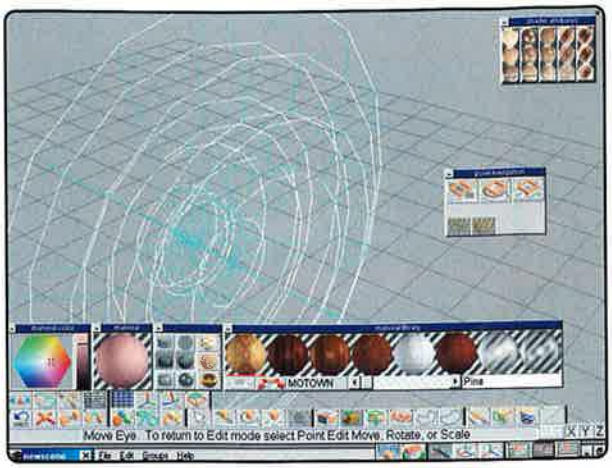
BALDUR'S GATE

EDYCJA KOLEKCJONERSKA

Edycja kolekcjonerska Baldur's Gate: grę Baldur's Gate i dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy. W zestawie również: Książka ze zbiorem opowiadań, mapa świata gry i plan Baldur's Gate oraz mousepad BG.

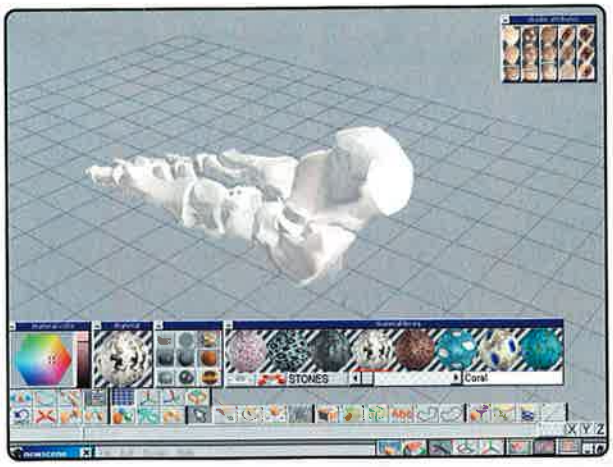
Modelowanie

Modelowanie obiektów w trueSpace opiera się przede wszystkim na metodzie "Solid Geometry", czyli składaniu złożonych obiektów z "cząstek elementarnych"; w naszym przypadku są to: prostopadłościan, kula, walec, stożek, stożek ścięty, torus. Każdą z tych brył można dowolnie deformować i łączyć z innymi, dzięki czemu można osiągnąć całkiem skomplikowane kształty. Dodatkowo można się posłużyć techniką "wyciągania", która umożliwia "nadawanie głębi" płaskim figurom i napisom (dostępne są zatem także narzędzia tworzące figury płaskie i napisy). Bardziej szczegółowe informacje dotyczące deformacji i "wyciągania" obiektów znajdziecie w tabelce opisującej narzędzia programu.
Oddzielnym problemem, z którym często borykają się początkujący użytkownicy aplikacji 3D jest pozycjonowanie obiektów na scenie. Domyślnym trybem prezentacji sceny jest widok perspektywiczny, w którym obiekty wyglądają bardzo efektownie, ale w praktyce nie da się ich dokładnie poustawiać (spróbuj chociażby umieścić dowolną bryłę na płaszczyźnie). Doświadczeni projektanci zawsze korzystają z kilku widoków jednocześnie, dzięki czemu mogą bardzo precyzyjnie określić położenie rzutu obiektu na każdej z trzech płaszczyzn układu współrzędnych i wzajemne zależności pomiędzy obiektaml. Posługiwanie się tą metodą wymaga pewnego doświadczenia i wyobraźni przestrzennej, ale zapewniam Was, że można się tego nauczyć (no może poza przypadkami kompletnych "antytalentów" w tej dziedzinie).



Rendering

Renderer jest modułem programu odpowiedzialnym za generowanie na podstawie danych geometrycznych otrzymanych z modelera obrazu poszczególnych obiektów i całej sceny. Opcje globalne związane z działaniem modułu renderującego dostępne są po kliknięciu prawym klawiszem myszy na przypisanej mu ikonie w menu projektu. Możesz tutaj ustawić takie własności wynikowego obrazu, jak kolor (lub bitmapę) tła, obecność i charakterystykę zamglenia, stopień "połyskliwości" obiektów, ogólne cechy środowiska (np. widok nocny, widok poprzez tęczę itp.), antyaliasing (wygładzanie krawędzi), tryb "draft" (szybki podgląd) oraz interpretacja oświetlenia metodą "Ray-tracing" (bardziej realistyczne efekty świetlne, ale dłuższy czas generowania obrazu). Oczywiście, nadawanie wszystkim obiektom takich samych cech nie miałoby sensu, dlatego większość opcji dotyczących renderowania poszczególnych obiektów ustawia się podczas pokrywania każdego z nich materiałem (tak naprawdę, opcje renderera związane są z konkretnym materiałem, a nie z obiektem). Po wybraniu dowolnego narzędzia służącego do pokrywania obiektu materiałem (za wyjątkiem narzędzia Paint Object) ukazują się cztery okienka, za pomocą których można określić dokładnie parametry powierzchnl. Dodatkowo warto skorzystać z biblioteki materiałów, która dostarcza gotowych wzorców (można je dość mocno modyfikować). W okienku material na bieżąco widzimy podgląd edytowanego materiału, w okienku material color ustawiamy kolor (dość oczywiste stwierdzenie), panel shader atributes pozwala na określenie pięciu istotnych parametrów (wyrazistość poświaty, połyskliwość, chropowatość, przezroczystość, stopień refrakcji światła przy przechodzeniu przez przezroczyste materiały) zaś w oknie nie opatrzonym żadnym nagłówkiem wybieramy tryb cieniowania (jednolity kolor ścian, cieniowanie metodą Phonga, cieniowanie powierzchni metalicznych), sposób reprezentacji powierzchni (Faceted - widoczne krawędzie ścian, Autofacet - automatyczne dobieranie trybu, użyteczne w przypadku obiektów posiadających zarówno ostre i "wygładzone" krawędzie, Smooth - wygładzanie krawędzi ścian) oraz użycie dodatkowych cech (tekstura, mapa wypukłości "bump map" i cechy środowiska "environment map").



**Może to nie 3D Studio Max :), ale jak komuś zależy i ma talent - osiągnie niezłe rezultaty...
(nie powiem, żebym ja należał do tych utalentowanych... :))**

Animacja

Tworzenie animacji w trueSpace opiera się w głównej mierze na możliwości przemieszczania dowolnego obiektu wzdłuż zdefiniowanej wektorowo ścieżkl. Narzędzia przeznaczone do edycji ścieżek zostały omówione w tabelce. Dodatkowo można posługiwać się bardzo ciekawymi opcjami: Look at (obiekt zawsze zwrócony jest w stronę innego obiektu, niezależnie od ich wzajemnego położenia), Look ahead (obiekt zawsze zwrócony jest w kierunku ruchu) oraz niezależną deformacją, która oddziaływuje na dowolny obiekt, znajdujący się w danej chwili w jej zasięgu.

Janek Jankowski

Czy pamiętasz noce spędzone nad Warcraft™ II ?

Na pewno! Takich gier się nie zapomina. Teraz, czekając na kolejną część Warcrafta™ proponujemy Ci wspaniałą grę, w której odnajdziesz wszystko to, co kochałeś w Wacraft II™ i jeszcze więcej. Nadszedł czas na...

TZAR
CIĘŻAR KORONY

infinite loop

niska cena **69** złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA **PL** CD PROJEKT

Twój ojciec był potężnym królem. Władał swym państwem ponad 50 lat. Doprowadził do scalenia ziem sąsiednich nacji, oraz do rozkwitu gospodarczego i militarnego. Królestwo było wielkie i potężne jak nigdy dotąd. Jednak za granicami państwa zaczęły się zbierać - znęcone bogactwem - siły Zła. Pewnego dnia stało się to co było nieuchronne. Przerażające hordy, wsparte najemnikami zaatakowały. Rozpoczęła się długa i krwawa wojna. W jednej z ostatnich bitew zginął król. Państwo pogrążyło się w chaosie i walkach wewnętrznych skutecznie podsycanych intrygami wroga.

Od śmierci ojca minęło już 20 lat. Ty jesteś jedynym prawowitym spadkobiercą tronu. Z garstką wiernych sojuszników ojca podejmujesz próbę ponownego scalenia królestwa. Twoim zadaniem będzie odkrycie źródła Zła, poznanie tajników władania poddanymi, oraz przywrócenie chwały królestwu. Nie zwlekaj, rozpocznij swoją drogę do tronu !

Imperium

Twoim zadaniem jest zbudowanie ogromnego imperium oraz oczywiście przetrwanie. Aby tego dokonać będziesz musiał zajmować się m.in. wydobywaniem surowców, produkowaniem wojska, budowaniem fortyfikacji oraz infrastruktury osad. W grze znajdują się trzy rasy (Europejczycy, Azjaci, Arabowie), z których każda charakteryzuje się unikalnymi jednostkami oraz budynkami.

Podbój Świata

Każda z ras ma 25 odmiennych jednostek. Gracz może grupować je w dowolne większe lub mniejsze formacje i wydawać im specjalne rozkazy. Do każdego zgrupowania wojsk może być przypisany unikalny skrót klawiszy, dzięki któremu można je szybko odnaleźć i wydać mu polecenie.

Potężni i przebiegli przeciwnicy

Dzięki zaawansowanej sztucznej inteligencji, zarówno jednostek jak i komputerowego przeciwnika, każda bitwa i wojna jest niezwykle pasjonująca i stanowi nie lada wyzwanie, nawet dla wytrawnych graczy.

Wybierz swoje przeznaczenie

Każdy gracz może wybrać kompletnie odmienne drogi budowania mocarstwa - „Drogę Religii", „Drogę Magii", „Drogę Chwały" oraz „Drogę Handlu i Wymiany". Po obraniu każdej z dróg gracz będzie miał do dyspozycji charakterystyczne tylko dla niej budynki, jednostki oraz zaklęcia.

To oczywiście nie wszystko. W grze znajdziesz również opcje handlu i dyplomacji, rozgrywki multi-player (z udziałem do 8 graczy przez Internet lub sieć LAN), edytor map, i wiele wiele więcej. Tzar ujmie Cię nie tylko wciągającą treścią i fabułą. Zostaniesz również zauroczony fantastyczną oprawą graficzną w wysokiej rozdzielczości (do 1074 x 798 w Hi-colorze) i pięknie animowanym światem i postaciami.

Pamiętaj, jeśli kochałeś Warcraft™ 2, pokochasz również Tzara !

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości. Znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

www.cdprojekt.com

Zupełnie Nowe!

HOMEWORLD 2!!!

Sierra Studios, Relic Entertainment oraz Barking Dog Studios są już mocno zaawansowane w pracach nad Homeworld: Cataclysm. Czyli sequelem do Homeworlda, który (jako jedyna gra w naszej historii) dostał ocenę 10/10 od wszystkich grających weń redaktorów! Co więc otrzyma jego następca, skoro fabuła ma być mroczniejsza i bardziej rozbudowana, wątki strategiczne pogłębione, dojdą nowe technologie, 18 nowych misji, nowe statki, poprawiony multiplayer etc. Nie powiedziano nic o zmianach grafiki - bo czy można ulepszyć ideał?
Fabuła drugiej części opowiada o ataku dziwacznego, gigantycznego cyborga zwanego Bestią; jak również o próbach zawładnięcia Bestią. Premiera jeszcze w tym roku! (Oby!).

NOWY TOMB RAIDER?

Chodzą pogłoski, że robi się gra Tomb Raider: The Movie (czyli: Tomb Raider - Film), która ma się ukazać równolegle z filmem... Tomb Raider: The Movie. Fabuła gry opowiada zapewne o kręceniu tego filmu, a filmu - na odwrót. He, he, he. W każdym razie film ma być gotowy ponoć latem 2001. EIDOSowcy wymigali się dyplomatycznie od podania konkretniejszych informacji.

DNF - LOST?

Na targach E3 3D Realms NIE POKAŻE ani DNF, ani Maxa Payne. Ti, puści jakieś filmiki z DNF, ale nic poza tym. Oznacza to jedno: albo DNF będzie totalną rewelacją, albo totalną klęską - bo tylko takie przyczyny mogą być powodem takiego "tajniactwa". Z przykrością stwierdzam, że w miarę upływu kolejnych miesięcy, kolejnych terminów debiutu gry, coraz bardziej tracę wiarę i w nią, i w 3D Realms. To już jest po prostu nie-po-waż-ne!

BOND NA ARENIE

EA zakupiło prawa do engine'u Q3A. Zrobi na nim dwie gry. Pierwszą z Jamesem Bondem - to komputerowa wersja ostatniego filmu (The World is Not Enough). Druga zaś to owiana mgłą tajemnicy American McGee - Alice, czyli coś na motywach Alicji w Krainie Czarów.

THE BEST 1999

Oto najlepiej sprzedające się gry w USA w ubiegłym roku.
1. Roller Coaster Tycoon
2. SimCity 3000
3. Who Wants To Be A Millionaire
4. Age Of Empires II: Age Of Kings
5. Starcraft
6. Half-Life
7. C&C 2: Tiberian Sun
8. Microsoft Flight Simulator
9. Frogger

Hit! [man]

Propozycja wydawnicza Eidosu na najbliższe miesiące to bezsprzecznie talia pełna tuzów. Już wkrótce przyjdzie graczom wcielić się w Garreta, złodzieja, bohatera Mrocznego Projektu i teraz - Wieku Metalu, stawić czoła Anachronox i opanować sztukę walki długo wyczekiwaną romerowską Dai-kataną, wreszcie wypełniać kolejne misje w Saboteur czy Commandos II. Nie ukrywam jednak, że oprócz Thief II oczekuję z niecierpliwością jednak jedynie na Hitmana: Codename 47. Ten bowiem ma być czymś zupełnie nowym, więcej - być może nawet - całkowicie przełomowym...

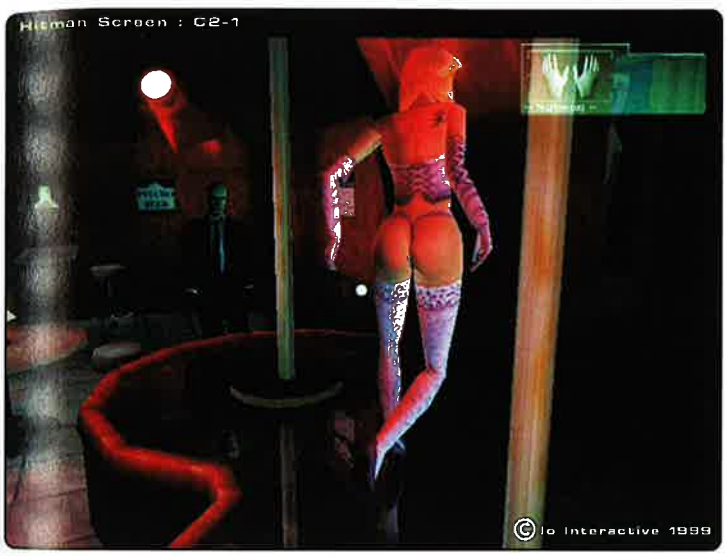
Gem.ini

Hitman obecnie przechodzi ostatnie testy w tajnych bazach szkoleniowych Raven Software (twórcy świetnych Heretic i Hexen). Jak dotychczas kojarzono tę firmę wyłącznie z grami utrzymanymi w konwencji fantasy, już jednak poprzedni tytuł, przy którym widnieje logo kruka, jest jak najbardziej rzeczywisty - mowa oczywiście o Soldier of Fortune, który, jak się zdaje porządnie wstrząsnął światkiem miłośników shooterów FPP i jeszcze bardziej - środowiskami konserwatywnych nie-graczy... SoF jednak w porównaniu z Hitmanem jest grzecznym chłopczykiem; tam bowiem, mimo wszystko byłeś tym dobrym (brutalnym, ale dobrym). Tu - jesteś tym, który w Dniu Szakala był ścigany: niezawodnym "rozwiązaniem" palących problemów, innymi słowy: zawodowym mordercą.

Hitman: Codename 47 to 27 misji (jak na chwilę obecną) rozgrywających się w pięciu największych miastach świata i składających na mroczną historię tego najgroźniejszego z zawodowców. Co ciekawe jednak i co czyni z gry unikat na skalę wszechświata nie będzie to proste przedarcie się przez ochronę w stylu "commando", czyli sianie z biodra z misji na misji coraz cięższego sprzętu; Eidos określa Hitmana jako "thinker-shooter", czyli strzelaniny, w której przede wszystkim należy myśleć, potem zaś dopiero - działać. Warto być może wiedzieć, że proporcje pomiędzy tymi czynnościami to ok. 4 do 1, a przykładowo oddanie pojedynczego, śmiertelnego strzału będzie tylko

zwieńczeniem całego systemu przygotowań: zbierania informacji, dobierania sprzętu, opracowywania sposobu podejścia celu i dróg ucieczki. Weźmy na przykład misję w Hong-Kongu: przebieranie się za członka Triady Czerwonego Smoka umożliwi przeniknięcie w pobliże celu - jej przywódcy - jak i późniejsze "rozpłynięcie się" w powietrzu...

Z tym też wiąże się to, że w każdej misji istnieć będzie co najmniej kilka różnych sposobów jej wykonania, i co najmniej parenaście dróg ucieczki. Ta wolność sprawi, że gra nie tylko wyzbędzie się piętna liniowości, ale stanie się atrakcyjna na dużo dłuższy czas: wielokrotne zaliczanie tego samego "obiektu", o ile za każdym razie odbywa się inaczej, czy nawet poszukiwanie najskuteczniejszego sposobu wykonania kontraktu może samo w sobie stanowić podstawę doskonałej zabawy... Warto wspomnieć przy tym, że jakkolwiek



wśród sposobów egzekucji misji zawsze istnieć będzie również i opcja masakry wszystkich w pobliżu "main one", to oprócz tego, że nie będzie to proste, to tak nieprofesjonalne podejście do sprawy może zemścić się w przyszłości. Informacje pozyskane od kogoś, kto żywi do nas zadawnioną, acz uzasadnioną niechęć za masakrę bliskich - mogą okazać się mordercze... tym razem dla mordercy. Trzeba też będzie ciężko zabulić za zatarcie śladów...

Wspomnijmy jeszcze może w paru słowach o wyposażeniu naszego w tak nietypowy sposób zarabiającego na chleb bohatera. Faktem bezsprzecznym jest, że jego profesja różni się nieco od standardowego najmity. Nie może przeto dziwić, że podobnie nietypowym sprzętem będzie on dysponować: a więc nie tyle pistolety maszynowe i wyrzutnie rakiet, lecz przede wszystkim jedyne w swym rodzaju karabiny snajperskie, pistolety z tłumikami, sztylety, a nawet - mniam: garota. Często też przezorniej będzie wyczekać sposobności i przemknąć obok niespodziewającego się ochroniarza, niż odciągnąć zamek i wcisnąć spust do opróżnienia magazynka, po czym... zginąć od wielu ołowianych kul, wystrzeliwanych przez nadbiegających strażników. Najprościej ujmując - typ rozgrywki w Hitman ma być podobny do innego wydanego przez Eidos ambitnego "Mrocznego Projektu", a więc: cierpliwość i planowanie... O jego zdecydowanej odrębności od rdzenia FPS-ów świadczyć może również fakt, że podobnie jak niedawny hit Raven - Heretic II będzie on rozgrywać się w perspektywie trzeciej osoby, szansa zaś oglądania świata "okiem potwora" pojawiać się będzie jedynie podczas przycelowywania ze snajperki...

Nie mogę nie wspomnieć, że również i z technicznego punktu widzenia Hitman będzie stanowić awangardę gatunku - zbudowany od podstaw przez IO Interactive engine - Glazier, tworzyć ma iluzję żyjącego świata - poczynając od ponoć naprawdę wyjątkowej AI, po graficzne fajerwerki, m.in. wprowadzony na szczyty maestrii system szkieletowy grafiki (najrealniejszego i najwydajniejszego sposobu oddania specyfiki ruchu postaci ludzkiej - poruszania ich "kośćmi", nie preprogramowania animacji), wykorzystanie 1 megabajtowych tekstur w true-colorze (akceleratory co najmniej trzeciej generacji - wskazane...), liczenie cieni w czasie rzeczywistym, volumetryczne światła, czy wreszcie deformację otoczenia - wszystko zdaje się mówić, że będzie to gra wyjątkowa i godna uwagi.

Ale nie dla wszystkich - Hitman: Codename 47, jest bowiem, jak łatwo wywnioskować z zapowiedzi, grą wyłącznie dla osobników dojrzałych emocjonalnie: jej tematyka raczej nie odpowiada wzorcom stawianym przez psychologów dziecięcych i jej twórcy wcale nie zamierzają się tego wypierać. [No i sprzecicho też trzeba mieć nieliche, jak mniemam]. Interesujące natomiast wydało mi się dorabianie do negatywnej tematyki pozytywnej ideologii - furteczki, z której będą oni mogli skorzystać na wypadek, gdy spotkają się (a spotkają na pewno) z zarzutem epatowania brutalnością i ogólną niemoralnością projektu. Spotkałem się bowiem ze zdaniem, że wykonywane zadania mają jedynie stanowić dla graczy impuls do przemyśleń na temat moralności i etyki. I tym pozytywnym akcentem... □

Hitman: Codename 47
IO Software / Raven Software / Eidos Interactive

Zupełnie Nowe!

10. Baldurs Gate
11. Cabelas Big Game Hunter 2
12. Wheel Of Fortune
13. Rainbow Six Gold Edition
14. Starcraft: Brood Wars
15. Need For Speed 3
16. Monopoly Game
17. Deer Hunter III
18. Star Wars: Phantom Menace
19. Combat Flight Simulator

Jak zawsze nie brak tu nieco dziwnych gier - do symulacji polowań już przywykliśmy... ale że stary (bo chyba 2 letni) Frogger nadal się sprzedaje... Albo że NFS 3 wygrał z NFS 4... Albo bardzo wysokie pozycje RTSów i gierek logicznych... Dziwne rzeczy!

TOP 10

A tu popatrzcie co najchętniej kupowali Amerykanie jakieś półtora miecha temu (nic nie poradzimy - nowszych danych nie mamy). Nawet nie będę już komentował ich gustów :).

1. Who Wants To Be A Millionaire
2. Centipede from
3. Parker Brothers Classic Card Games
4. Milton Bradley Classic Games
5. Roller Coaster Tycoon
6. Final Fantasy VIII
7. Age of Empires II: Age Of Kings
8. Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies
9. Microsoft Flight Simulator Pro
10. Starcraft

HOMM III: SHADOWS OD DEATH

Co to jest? Hmmm, po prostu HoMM3 + 38 nowych misji + 7 sporych kampanii + edytor kampanii + nowe artefakty itd. Czyli taka wersja Gold, tyle że pod ładniejszą nazwą. Czemu nie... tylko dlaczego będę jeszcze raz musiał kupować to, za co już zapłaciłem? Wolałbym raczej jakiś data-dysk do gry.

LARA MA KONKURENTKĘ

Nazywa się toto Julie Strain i pochodzi z gry FAKK2. Trzeba przyznać, że niektórymi - ehem - parametrami faktycznie zdecydowanie góruje nad Larą. Ale naszym zdaniem to już chyba przesada - niedługo biusty bohaterek będą większe od ich głów... Zresztą popatrzcie sami.

BETA-TESTY DIABLO2

Tytuł jest już wszystkim, co trzeba powiedzieć :). Gra jest już betatestowana, co wróży jej premierę za miesiąc-dwa. Zajrzycie na stronę jej producenta (no Blizzard, jak mogłeś tego nie wiedzieć! Tak... do Ciebie mówię, nie rozglądaj się!), jeśli w momencie czytania tych słów nie ma jej jeszcze na półkach. Być może uda Wam się załapać na finalnych testerów!

DEATH RACE 2000

W sieci pojawia się coraz więcej informacji o grze będącej następcą kultowego Carmageddonu. I to pochodzą one od samych twórców, więc można w nie wierzyć. (Przecież twórcy NIGDY nie przeginają, mówiąc o swoich powstających grach... ;)). No ale do rzeczy: w DR będzie nowy tryb jazdy: free. Polega mniej więcej na tym, że będziesz w nim mógł jeździć po wszystkich trasach, które zaliczyłeś w Campaign. Tzn. rób tam co chcesz, co ci zboczona

Zupełnie Nowe!

wyobraźnia podpowie. Do tego pojawi się ogromna możliwość ingerencji w level (od płynnego ustawiania agresji wrogów, poprzez ustalanie ilości policji... i pieszych - aż po wyznaczanie punktów pomiaru czasu i warunków atmosferycznych). Premiera jeszcze przed wakacjami!

OCZEKUJĄC MESJASZA

W chwili, gdy piszę te słowa (koniec lutego) dowiedziałem się o kolejnym przesunięciu premiery Messiaha - na połowę marca. Ale producenci pocieszają, że opóźnienie jest naprawdę niewielkie, wręcz kosmetyczne i teraz już gierka wyjdzie na 100%...

HAKER WYSZEDŁ!

Słynny Kevin Mitnick, chyba najsłynniejszy (co wcale nie oznacza, że najlepszy; najlepszy haker to taki, o którym nikt nic nie wie... serio!), na wolności. Gościu odsiedział pięć lat w kiciu za włamanie się do komputera eksperta od... bezpieczeństwa sieci. Ekspert się wkurzył, wydał mu prywatną wojnę i w efekcie hakera zhakowało FBI :). BTW: Mitnick ma ZAKAZ używania kompa bez wcześniejszej zgody Sądu! (Wbrew pozorom można takie rzeczy sprawdzić). Niech los Mitnicka będzie przestrogą dla tych wszystkich, którzy uważają, że hacking to świetna zabawa bez żadnych konsekwencji... Do czasu, robaczki, do czasu.

BALDUR'S GATE RZĄDZI!

CD Projekt sprzedał jak do tej pory ponad 25.000 egz. tej gry. Jest to nowy polski rekord. Warto się cieszyć - ale z drugiej strony 25.000 egz. to powinno zejść w samej Warszawie w ciągu miesiąca... Ehh...

AGE OF EPIRES 2... MILIONY

Do tej pory sprzedano 2 mln egz. tej gry. Z czego 1 mln w pierwszym miesiącu. Teraz rozumiecie czemu ogarnia nas chandra, gdy czytamy, ile legalnych gier sprzedaje się w Polsce?

NOLF

NOLF, czyli No One Lives Forever, to z kolei as w rękawie autorów LithTech, czyli Monolithu. Ta gra akcji w 3D ma nas zabić. Ale nie wiadomo kiedy. Raczej w tym roku. I jeszcze jedno: roboczy tytuł gry: No One Lives Forever zmieniono na już oficjalny: No One Lives Forever. Ten, kto dostrzeże 3 szczegóły, którymi różnią się te tytuły, niech szybko idzie do lekarza :)). Ale gra wygląda NAPRAWDĘ dobrze. Może tego nie widać na poniższych malutkich obrazkach - wierzcie więc na słowo.

KLEOPATRA

Tak nazywa się pierwszy data-dysk do Faraona. Podobnie jak i Faraon, zostanie on w 100% zlokalizowany - ale już przez inną firmę (plotki głoszą, że

Project IGI

Wyobraźcie sobie, że powstaje gra, która łączy elementy gier FPP i TPP - i to także tych ambitniejszych, typu choćby Thief, Rainbow Six czy System Shock 2... z Commandosami. Wyobraźcie sobie, że dowodzicie w niej żołnierzem (albo ich grupą). Że działacie na terenie obejmującym - tak skromnie licząc - 10 mln km kwadratowych (tak jest, to nie pomyłka!). Do tego dodajcie w wyobraźni bardzo dobry engine gry + ogromną dawkę realizmu....

Ugly Joe

To, co Wam pokaże się, nazwijcie: Project IGI. Żeby było śmieszniej, to za grę odpowiedzialni są ludzie z Innerloop Studios. Nazwa ta niewiele powie fanom gry akcji - ale na pewno znaczy coś dla zwolenników symulacji lotu (twórcy JSF - i to na jego [zmodyfikowanym] engine powstanie Project IGI).

Tak naprawdę nie znamy za dobrze założeń fabularnych tej gry. Nie znamy też np. dokładnej ilości misji. To wszystko ulega jeszcze pewnym modyfikacjom. Nic nie poradzę, że tak EIDOS jak i producenci nabrali wody w usta i na ich stronach nie ma prawie nic na temat tej gry. I to nie dlatego, że taka cienka. Przeciwnie - ma być czymś, co wytyczy nowe horyzonty w dziedzinie gier FPP; ma być grą, która pokaże, że Quake i Unreal to nie jest jedyna droga ewolucji dla shooterów FPP. Zaś milczenie ma tylko zaostrzyć apetyt graczy!

Wiadomo tyle, że akcja rozgrywa się mniej więcej w teraźniejszości (lub niedalekiej przyszłości), fabuła zaś będzie podobna (nieco i w ogólnych planach) do założeń Jagged Alliance 2 (najemnicy, walka o władzę etc). Wiadomo, że fabuła będzie nielinearna, że będą kampanie, że autorzy taki sam nacisk położyli na grę solo i w zespole (choć raz solowi gracze nie są z góry dyskryminowani - co stwierdzam z radością, gdyż w domciu podłączenia do sieci nie mam i tym samym czuję się czasem w redakcji, w towarzystwie interholików jak ślepy na wystawie obrazów). Fabuła oferuje pełną swobodę działania: jedyne co interesuje scenarzystów, to wypełnienie założeń danej misji. W jaki sposób to zrobisz - to już Twoja sprawa. Czy zabawisz się w Rambo, czy niczym duch przenikniesz przez patrole wrogów... nieważne. Masz wykonać zadanie i tyle! Wiadomo także, że m.in. będzie można wykorzystywać wiele typów pojazdów (czołgi, samoloty, helikoptery itd.).

Gra, choć w sumie jest jednak shooterem FPP (ale z wielkimi ambicjami) oferuje realizm rodem z całkiem innej gry. Bo w której strzelawie uwzględniacie, że pociski lecą po krzywej balistycznej. Czy waląc z railguna czy innego BFG, zastanawiasz się jaka jest energia kinetyczna wystrzelonego pocisku i jaki to pocisk (przeciwpancern? zapalający? itd.). Tu będziesz musiał. Radzę opanować też znaczenie takich pojęć, jak "zdolność penetracji" oraz "moc obalająca". Przyda Wam się. W końcu zawodowi najemnicy muszą wiedzieć czym i kiedy kropnąć we wroga, by uzyskać maksimum efektu przy minimum nakładu. Realizm w użyciu broni ma być jednym z największych atutów gry (choć

autorzy tradycyjnie też podkreślają role AI wroga, klimatu oraz niesamowitej muzyki - co naturalnie da się zweryfikować dopiero po premierze gry. BTW: nastąpi to w drugiej połowie tego roku). Dodam też, że warto też pamiętać i o drugiej stronie medalu - tj. skutkach trafienia ze wspomnianych broni (a tych ma być od groma i trochę). Tu też ma pojawić się kilka rzeczy, które zdumieją FPPowców, wychowanych np. na Quake, a ucieszą tych, którzy lubią realizm.

Jednak nie chciałbym, by czytelnik tego tekstu doszedł do wniosku, że Project IGI zapowiada się na coś w rodzaju "mercenary sim". Owszem, ja skupiłem się akurat na tych elementach rozgrywki, ale nie dajmy się zwariować. Project IGI to przede wszystkim akcja. Inteligentna akcja. Akcja... ale nie rzeźnia. Bo to nie to samo. Warto o tym pamiętać. □

Project IGI
Eidos

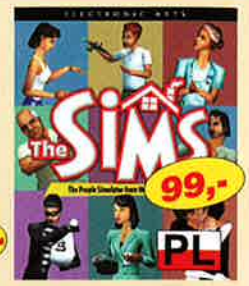
(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 21 marca 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C04 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.



UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Na płycie dema kilkunastu programów.

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

JĘZYK NIEMIECKI
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

Język POLSKI Liceum MATURA
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astra Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

JĘZYK ANGIELSKI
Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

MATEMATYKA kl. VII i VIII
Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dziennicek ucznia!

NASZA SZKOŁA
Cztery gry edukacyjne, sprawdzające i utrwalające znajomość ortografii i umiejętność liczenia w zakresie do 100. Ćwiczenia rachunkowe przeznaczone są dla dzieci z klas 1-3, ortograficzne również dla dzieci ze starszych klas.

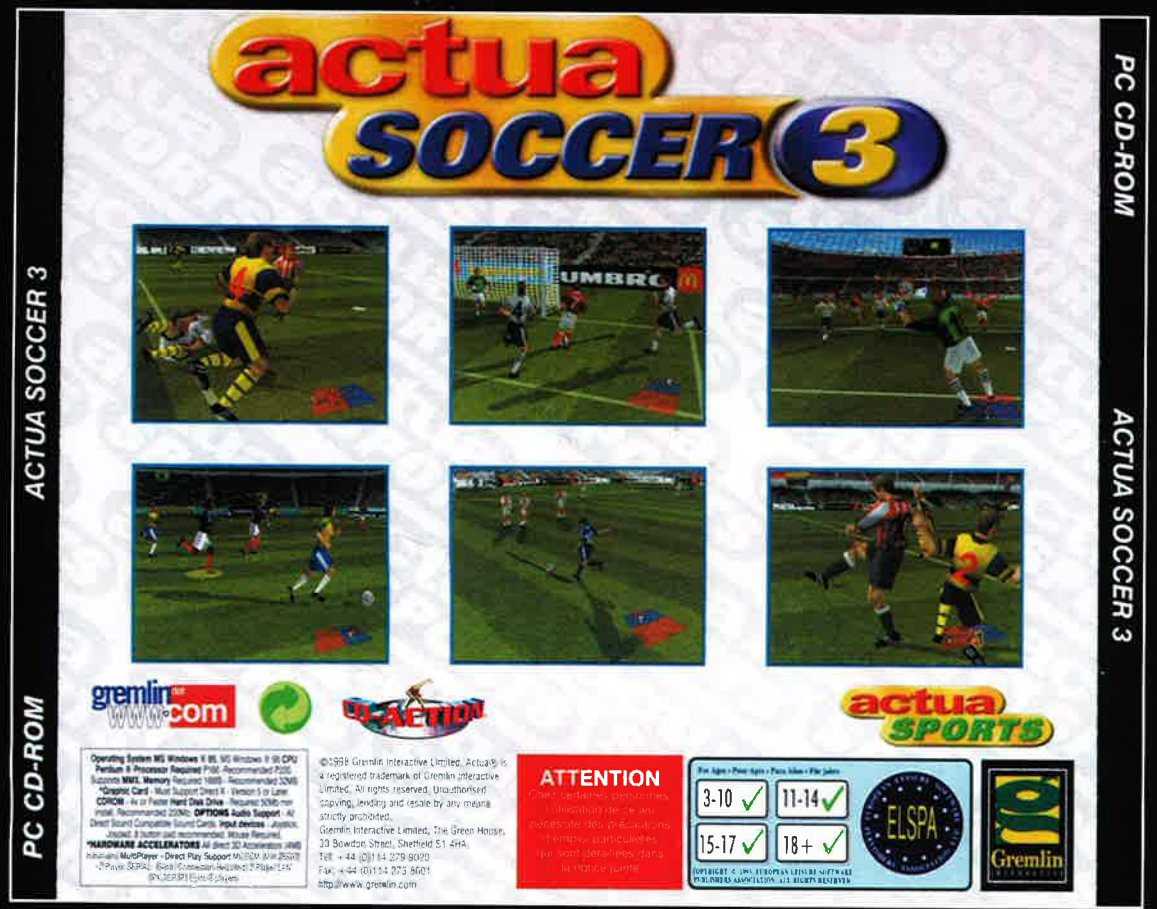
HISTORIA
Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.

Prawo Jazdy 2000
Program ma za zadanie przygotowanie do egzaminu na Prawo Jazdy. Program uwzględnia ostatnie zmiany w kodeksie drogowym (1.10.1999). Pytania testowe są pytaniami aktualnie obowiązującymi w ośrodkach nauki jazdy.

CENNIK GIER PC CD-ROM
N - nowości i zapowiedzi, H - hity

N	12 O'Clock High Bombing The Reich	159,00
	3 W 1 PL	29,95
	A.D. 2044 PL	45,00
	Abe's Odysee Oddworld	59,95
	Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00
H	ACM 1918 PL	49,95
	Adaś i Pirat Barnaba	69,95
H	Age of Empires 2 + poradnik PL	229,00
N	Age of Wonders	159,00
	Airline Tycoon PL	69,95
N	Airport Inc.	159,00
	Alpha Centauri	59,95
	Amerzone PL	159,00
	Ancient Conquest PL	69,00
	Anno 1602 PL	99,00
Z	Armored Fist 3	129,00
	Atlantis 2 PL	79,00
	Atlantis PL	39,95
H	Baldurs Gate + Misje PL	159,00
	Baldurs Gate - Misje PL	59,95
	BALLS OF STEEL	59,95
	Battle Isle II+misje PL	29,95
	Battlegr.-Napoleon in Russia	69,00
	Battlegr.-Prelude to Waterloo	69,00
	Battleground - Shiloh	49,00
	Betrayal at Antara	69,95
	Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży	49,95
	Broken Sword II PL	59,95
	Brydż '99 PL	79,00
	C&C Tiberian Sun	99,00
	Caesar 2	69,95
	Caesar 3	99,00
	Capitalism +	49,00
N	Castrol Honda Superbike 2000 PL	69,00
N	Championship Manager 2000 (99/00)	129,00
H	Championship Manager 3 + liga PL	69,00
	Chessmaster 5500	69,00
H	Chessmaster 7000	169,00
Z	Civilizacja 2:Próba Czasu PL	69,00
	Civilization:Call to Power	169,95
	Close Combat IV	159,00
	Codename Eagle	159,00
	Colin Mcrae Rally	99,00
	COMMANDOS	109,00
	Commandos-Mission 2	109,00
	Corsairs PL	69,00
	Creatures 2	69,00
	Creatures 3	99,00
	Creatures Adventures	99,00
Z	Daikatana	159,00
	Dark Omen Warhammer	59,95
	Daytona USA Deluxe	99,00
	Delta Force	99,00
Z	Delta Force 2	129,00
Z	Demise PL	99,00
	Descent 3 PL	79,00
	Destruction Derby II PL	39,95
	DIABLO	69,95
Z	DIABLO 2	155,00
	Diablo Hellfire Pack	49,95
	Discworld Noir	99,00
	Driver	99,00
H	Duke Nukem 3D + nowe misje	59,00
	Dungeon Keeper 2 PL	99,00
	Dungeon Keeper PL	39,00
	Earth 2140 + Misje PL	49,95
H	Earth 2150 PL	89,95
	Emergency PL	49,95
	Expendable	79,00
	Expert Pool	129,00
	Extermisacja PL	69,00
	Extreme Assault PL	29,90
	Extreme Biker	99,00
	F-14 Fleet Defender	39,00
	F-16 Aggressor	155,00
	F-16 Fighting Falcon	39,00
	F-22 Lighting 3	149,00
Z	FA-18E Super Hornet	129,00
	Falcon 3.0	39,00
Z	Falcon 4.0	99,95
	Fall Weiss 1939	59,95
Z	Faust PL	79,00
	Fields of Fire	49,00
	Fields of Glory	35,00
	FIFA '98	59,95
	FIFA 2000	99,00
	Fighter Pilot	59,95
	Fighter Squadron	99,00
	FIGHTING FORCE	99,95
	Fighting Steel	159,00
	Final Fantasy VII	109,00
Z	Final Fantasy VIII	159,00
H	FINAL LIBERATION	69,95
	Fire Zone PL	49,00
H	Flanker 2.0	99,00
	Fleet Command (Jane's)	155,00
	Flight Unlimited 2	99,00
	Flight Unlimited 3	145,00
	Flojd PL	69,95
	Flyl	155,95
	Force 21	159,00
Z	Freespace 2 PL	79,00
N	Frogger	39,00
	Gabriel Knight 3:Blood of Sacred	159,00
	Gangsters	99,00
H	Get Medieval PL	49,95
	Gorky 17 PL	69,95
	Grand Prix Champ. J.H.'98	69,00
	Grand Prix Legend	69,00
	Grand Theft Auto 2	159,00
	Great Battles of Hannibal	79,00
Z	Gromada PL	49,95
	Gubble	35,00
	Gubble 2 - Zybot Quest	35,00
H	Half Life:Opposing Force	99,00
	Half-Life Gold	99,00
	Hard Truck	39,95
	Heavy Gear	49,95
Z	Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL	79,00
	Heroes of Migh & Magic	49,95
	Heroes Of Might & Magic 2 PL	99,95
	Heroes Of Might & Magic 3 PL	145,00
H	Hidden & Dangerous	159,95
N	Hidden&Dangerous: Fight for Freedom	99,00
	Hind	35,00
	Historia Piłkarskiej Repr. Polski	49,00
N	Hokus Pokus Różowa Pantera PL	69,00
	Homeworld	159,00
	Hopkins FBI PL	69,00
Z	Hugo PL	69,00
Z	Hype The Time Quest PL	99,00
	Icarus PL	79,95
	IF-22 RAPTOR	55,00
	IF-22 wersja 5	69,00
	IFA 18 E Carrier Strike Fighter	69,00
	Ignition	59,95
	IM1A2 Abrams	49,00
	Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
Z	Imperium Galactica II ang.	119,00
Z	Imperium Galactica II PL	119,00
	Incubation PL	49,95
Z	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00
	Industry Giant	49,00
	Insane Speedway 2	79,00
	IPANZER 44	69,00
	J.B - przygodówka PL	29,90
	Jack Orlando PL	49,95
H	Jagged Alliance 2 PL	69,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przygody	49,95
	JSF	99,00
	KingPin	99,95
	Knights & Merchants PL	49,95
	Kraina Gnoma Belferoga	69,00
	Kronika Czarnego Księżyca PL	69,00
	Książę i Tchórz PL	59,95
	Kupiec PL	39,90
	Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
	Legacy of Kain:Soul Reaver	165,00
	Lego Creator PL	99,00
	Lego Loco PL	99,00
	Lego Szachy PL	99,00
	Lemings Pak PL	49,95
	Liath-World Spiral PL	69,95
	Liberation Day	49,00
H	Liga Polska Manager 2000 PL	99,00
	Lomax PL	49,00
	Lords of Magic	69,95
	Luftwafle Commander	149,00
	Mad Trax	69,95
	MAGIC & MAYHEM	59,95
	Malkari	99,00
	MDK PL	59,95
N	Mig Alley	129,00
	Might & Magic VII PL	149,00
	Mortyr PL	99,95
	Myst	69,95
	Nascar Racing 3	99,00
	Nascar Revolution	99,00
	Nascar Road Racing	155,00
Z	Nations Fighter Command	129,00
	NBA 2000	99,00
	NBA 99	59,00
H	Need for Speed 3	69,00
	Need for Speed 4	155,00
Z	Need For Speed:Porsche 2000	109,00
	NHL'99,CD	59,00
H	Nocturne	159,00
	Nomad Soul	165,00
	North vs South	99,00
Z	Nox	119,00
	Operational Art Of War	49,00
	Pandemonium 2	89,00
	Panzer Commander	69,95
N	Panzer Elite	129,00
	Panzer General 3	99,00
	Panzer General II	69,00
H	Peoples General	69,00
	PGA Golf	159,95
	Phantasmagoria	69,95
	Phantasmageria 2	69,95
N	Pharaon PL	159,00
	Pięciopak'1999	159,00
	Pinball Timeshock	59,95
H	Pizza Syndikate PL	69,95
Z	Planescape: Torment PL	159,00
	Police Quest SWAT 2	69,95
	Populous 3: The Beginning PL	59,95
	Premier League Football Manager 2000	119,00
	Prince of Persia 1 i 2	69,00
	Prince of Persia 3D	89,00
Z	Pro Pinball-Fantastic Journey	69,00
	Propdut	69,95
	Przeklęta Ziemia PL	39,95
	Quake 3:Arena	179,00
	Quest for Glory V: Dragon Fire	69,00
	Radio Control Racing	89,00
	Rage of Mages PL	69,95
	Railroad Tycoon 2 + misje	159,00
	Railroad Tycoon Deluxe	39,00
	Rainbow 6 + Misje	159,00
	Rally Championship '99 PL	99,00
	Rayman 2	89,00
Z	Reach for the Stars	159,00
	Realn + A.D. 2044 PL	135,00
	Realn PL	99,95
	Red Baron 2	69,95
	Red Baron 3D	155,95
	Redline	99,00
	Redneck Rampage	59,95
	Reflux PL	35,00
	Revenant	165,00
	Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	89,00
	Rival Realms PL	99,95
	Riven	69,95
	Rogue Spear	159,00
	Rollcage	149,95
Z	Rollercoaster Tycoon PL	69,00
	Saga Rage of Vikings PL	69,00
	Scorcher	19,95
	Screamer Rally	59,95
	Sega Rally 2	149,00
	Semper Fi	49,00
	Septera Core	69,95
	Settlers 2 Misje PL	19,95
	Settlers 2 PL	39,95
	Settlers 3 Misje PL	49,00
Z	Settlers 3:Quest of Amazons PL	59,00
	Settlers III + Misje + koszulka	149,00
	Settlers PL	19,95
	Seven Kingdoms	49,00
	Sid Meier's Gettysburg	59,95
	Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Z	Silent Hunter II	159,00
	Sim City 3000 PL	99,00
N	Simon The Sor.Puzzle Pack PL	69,00
	Simon The Sorcerer 2 PL	29,90
N	Sims PL	99,00
	SiN	69,00
N	Ski Extreme	69,00
Z	Skout PL	69,00
	Smurfotetetransporter PL	79,00
	Spearhead	69,00
	Speed Busters	69,00
	Speedway '99 PL	79,95
	Sport Car GT	99,00
	Spycraft	59,95
	Star Rangers	49,00
	Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
	Starcraft	99,00
	Starcraft: Brood War	49,00
	Steel Panthers 3	69,00
	Strikepoint PL	39,95
	SU-27 Commander's Edition	59,00
Z	Superbike 2000	109,00
	Superbike World Championship	59,00
	SWAT 3	159,00
	System Shock 2	99,00
	Target PL	59,95
	Team Apache	69,95
	Test Drive 4x4	59,00
	Theme Park World PL	99,00
	Thief-The Dark Project	99,00
	Thunder Brigade	49,00
	Toca	99,00
	TOCA 2	149,00
	Tomb Raider 3	99,00
	Tomb Raider 4:Last Revelation	159,00
	Tomb Raider II+Misje	99,00
	Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
N	Top Gun Hornets	39,00
	Total Annihilation 2 - Kingdoms	99,00
	Total Annihilation	69,95
	Train Town	89,00
N	Transport Tycoon Deluxe	39,00
	Tribal Rage	49,00
Z	Tridonis	79,90
	Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
	TUROK 2	79,00
Z	Tzar PL	69,00
	UFO'S PL	39,95
Z	Ultima 9: Ascension	119,00
	Ultra Fighters	49,00
H	Unreal	69,00
	Unreal Tournament	99,00
	Urban Chaos	159,00
N	USAF	149,00
	Vangers	39,00
	Viper Racing	69,95
	Virtual Chess II PL	99,00
	VIVA Football	59,95
	Vulture	59,00
	WARCRAFT I	35,00
	Warcraft II Delux Edition	69,00
N	Wargamer-Napoleon 1813	109,00
	Wargames	59,95
	Warhammer 40000 Chaos Gate	69,95
	Warhammer 40000: Rites of War	159,00
	Warlords 3:Darklords Resign	59,95
	Warzone 2100	99,00
	Wheel Of Time	129,00
	Worms	35,00
N	Worms Armageddon PL	69,00
	Wrecking Crew	49,00
	WW II Fighters	155,00
	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
	X Games Pro Boarder	99,00
	X-Beyond the Frontier	59,95
	X-File Unrestricted Acces	69,95
	Zork-Grand Inquistor	49,95

Okładki na pełne wersje



CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub złóż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA TYLKO W KWIETNIU

Zamawiając programy za minimum:

- **69 zł - dostaniesz firmowy długopis, a także możesz kupić podane gry po niższej cenie:**

- **99 zł DODATKOWO dostaniesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)**

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT

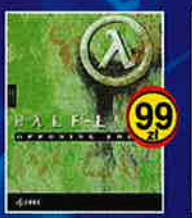
Rok założenia: 1991

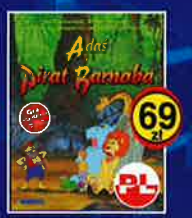
ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4
tel. (22) 773 19 82, tel. (60) 128 23 63, fax: (22) 773 36 14
e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

POLECAMY ★ POLECAMY

MOUSE PAD GRATIS

MOUSE PAD GRATIS





ZEGAREK GRATIS

MOUSE PAD GRATIS

W naszej ofercie ponadto:

Atlantis 2 pl	79	Panzer General 3D	99
C&C + Cover Operations	85	Quake 3	189
C&C: Tiberian Sun	99	Rayman 2	99
Croc 2	99	Screamer Rally	59
Faust pl	79	Settlers 2 pl	45
Freespace 2 pl	79	Simcity 3000	99
Gabriel Knights 3	159	Sid Meier's Gettysburg	59
Heroes of Might&Magic 1	59	Starcraft	99
Heroes of Might&Magic 3 pl	144	Swat 3D	159
Hopkins FBI	69	Theme Park World	99
Jagged Alliance 2 pl	69	Tomb Raider 4	149
Kroniki Czarnego Księżyca pl	69	Tzar pl	69
Messiash pl	69	Unreal Tournament	99
NBA Live 2000	99	Warcraft	39
Odorek i Boberek pl	69	Warhammer- Dark Omen	59
Panzer Commander	75	Worms	39

PC POWERPAD PRO 105 zł

PC AVENGER 135 zł

99 zł

PC SPEED DRIVE 319 zł

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Zupełnie Nowe!

dystrybutor miał pewne uwagi krytyczne do lokalizacji Faraona, zrobionej ponoć przez pewnego wrocławskiego developera).

SETTLERS III GOLD EDITION

Blue Byte planuje edycję Gold swego ostatniego hitu (lada dzień w sprzedaży). Zawiera ona S3 + patche + sporo innych bajerków.

HALF-LIFE VS SINGAPUR

Władze Singapuru najpierw zakazały dystrybucji gry Half-Life. Że niby za krwawa i brutalna. Ale jak dystrybutor zaśpiewał sobie wypłacenie odszkodowania za rozpoczętą już kampanię reklamową + inne poniesione koszta, to władze doszły do wniosku, że krwi to aż tak dużo tam nie ma, a i brutalność jest jakby w normie. Mówiąc krótko - odwołały zakaz. Tak to jest, że pieniążki potrafią zdziałać cuda. Nie tylko u nas.

NADCHODZI PLAGA

Iron Plague, zapowiadany data-dysk do TA: Kingdoms, już powinien być w sprzedaży.

ZŁOTY ALIEN!!!

Fox Interactive zdradził, iż trwają zaawansowane prace nad Aliens vs. Predator Gold Edition! Premiera powinna mieć miejsce jeszcze na wiosnę. Co podmieniono? Hm, poprawiono kilka bugów, nieco podkręcono engine, upatchowano co trzeba, dołożono podręcznik strategii... oraz specjalne "millennium expansion". A to oznacza: 9 nowych leveli, nowe bronie, wsparcie artylerii (!!!!) w multiplayerze. W sumie będzie więc ponad 30 leveli single i 16 multiplayer.

SPÓŹNIONE GIGANTY

Premiera Giants została przesunięta na 4 kwartał tego roku.

RED STORM NA FALI

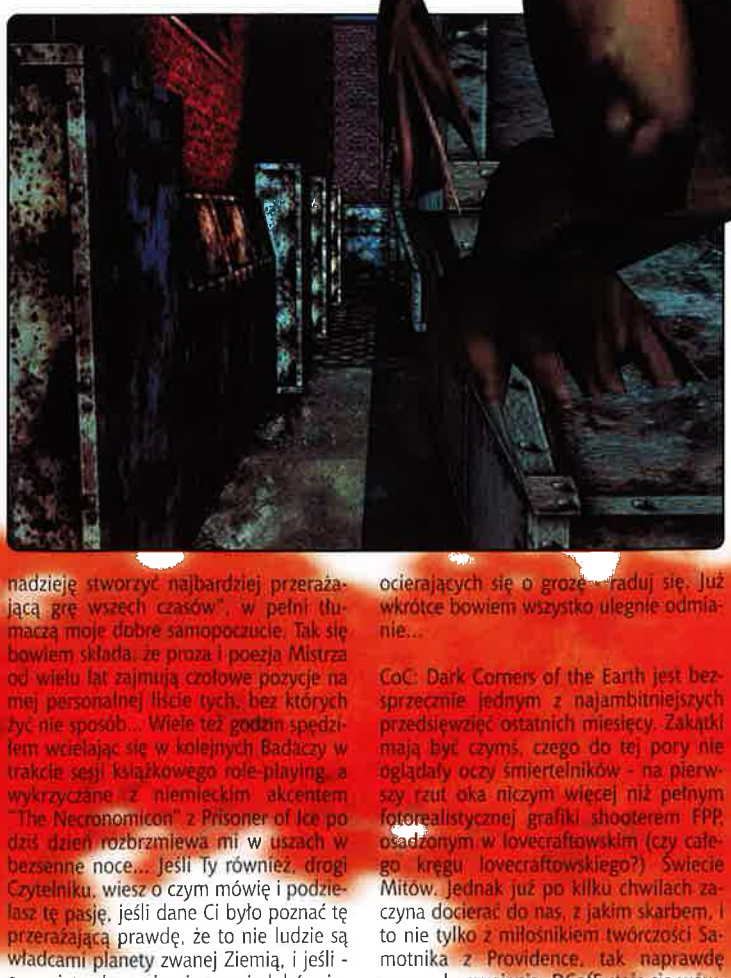
Firma zarobiła w zeszłym roku 60 mln.$ na czysto (wedle skromnych szacunków) i w dobrej formie wkroczyła w rok 2000. A oto czego się po niej można w tym roku spodziewać: Shadow Watch; Urban Opertions (dodatek do Rogue Spear); UFS Vanguard; mówi się też o grze Maeve (robocza nazwa), zainspirowanej książkami znanej autorki fantasy Anne McCaffrey.

NIGHTMARE CREATURES 2

Jeśli zawsze chciałeś(aś) zostać wiedźminem(ką) i walczyć z potworami - zainteresuj się tą grą. Jej pierwsza część (nie wiedzieć czemu) przemknęła bez większego echa, a szkoda, bo oferowała niezły klimat, sporą dawkę horroru i całkiem dobrą grafikę. Akcja rozgrywa się ponownie w czasach współcze-

Powiew szaleństwa

Przyszłość rysuje się w mrocznych barwach, co szczerze mówiąc, bardzo mnie cieszy! Nie, nie jestem szalony (jeszcze nie - moje nowe stanowisko znajduje się niebezpiecznie blisko klatki Mr Jediego...), przeciwnie - czuję się wyśmienicie, gdyż, jak powiedziałem, przyszłość widzi mi się w bardzo mrocznych barwach. Już wkrótce bowiem Gwiazdy znajdą się w wyczekiwanym Porządku, a Ten, co od eonów spoczywa na tronie w podwodnym mieście R'lyeh powstanie, by przywrócić Ziemię jej prawowitym władcom - Przedwiecznym. Wtedy też większość ludzi pozna coś, o czym nie miało pojęcia - fakt, że istnieją Mroczne zakątki Ziemi, i "Nie ten jest umarły, kto spoczywa wiekami. Nawet śmierć może umrzeć wraz z dziwnymi eonami".

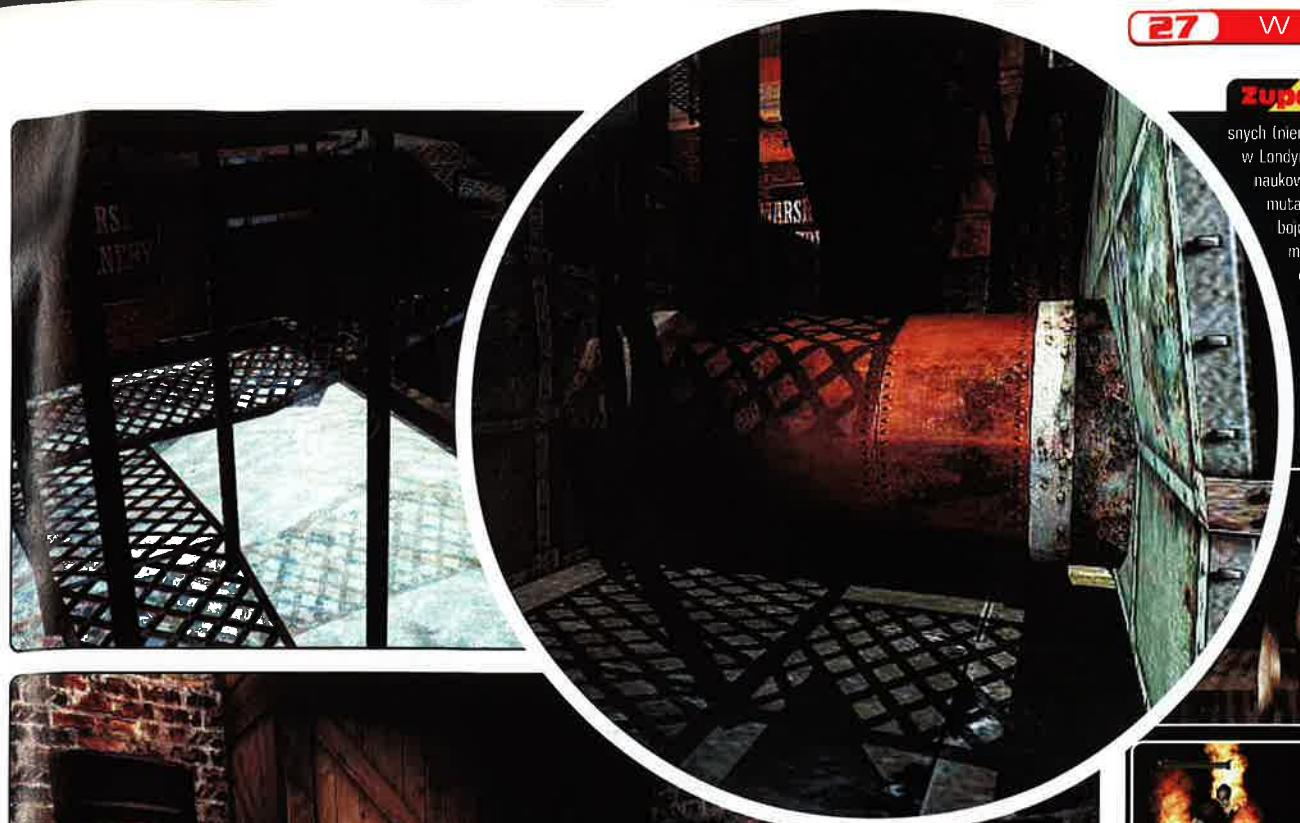


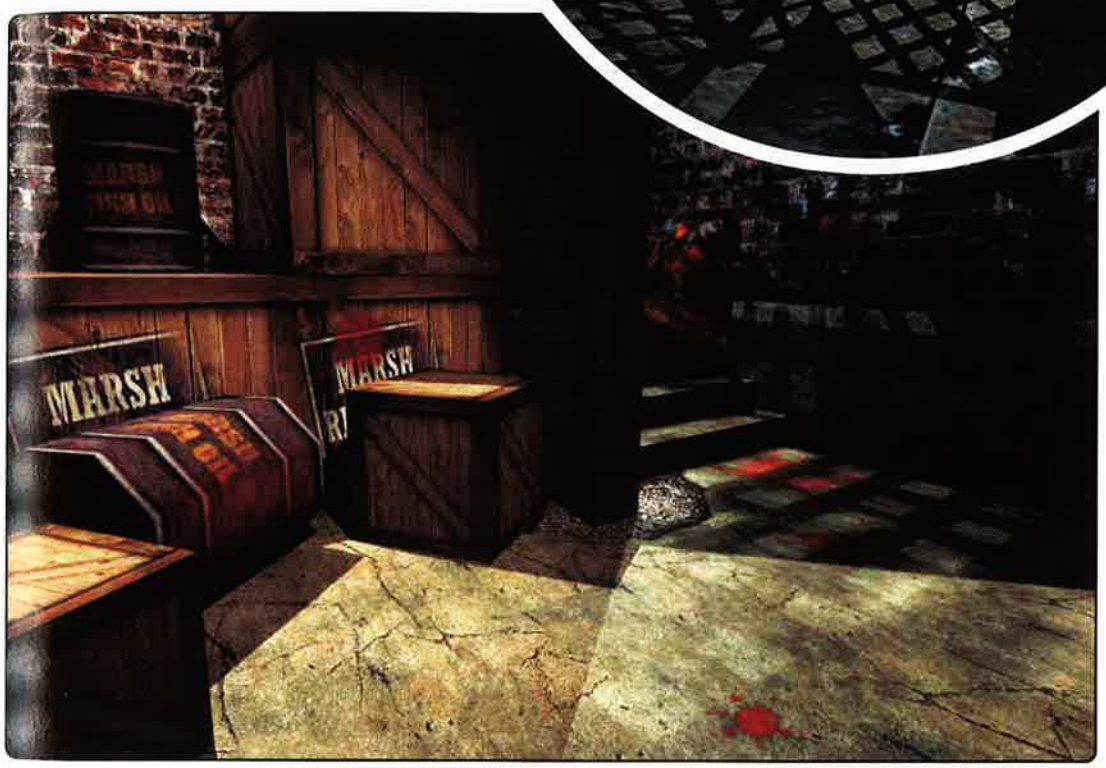
Gem.ini

Nazwisko Howarda Philipsa Lovecrafta oraz słowa Andrew Braziera, twórcy gry Dark Corners of the Earth, "Mamy nadzieję stworzyć najbardziej przerażającą grę wszech czasów", w pełni tłumaczą moje dobre samopoczucie. Tak się bowiem składa, że proza i poezja Mistrza od wielu lat zajmują czołowe pozycje na mej personalnej liście tych, bez których żyć nie sposób... Wiele też godzin spędziłem wcielając się w kolejnych Badaczy w trakcie sesji książkowego role-playing, a wykrzyczane z niemieckim akcentem "The Necronomicon" z Prisoner of Ice po dziś dzień rozbrzmiewa mi w uszach w bezsenne noce... Jeśli Ty również, drogi Czytelniku, wiesz o czym mówię i podzielasz tę pasję, jeśli dane Ci było poznać tę przerażającą prawdę, że to nie ludzie są władcami planety zwanej Ziemią, i jeśli - o co nietrudno - cierpisz na niedobór gier ocierających się o grozę - raduj się. Już wkrótce bowiem wszystko ulegnie odmianie...

CoC: Dark Corners of the Earth jest bezsprzecznie jednym z najambitniejszych przedsięwzięć ostatnich miesięcy. Zakątki mają być czymś, czego do tej pory nie oglądały oczy śmiertelników - na pierwszy rzut oka niczym więcej niż pełnym fotorealistycznej grafiki shooterem FPP, osadzonym w lovecraftowskim (czy całego kręgu lovecraftowskiego?) Świecie Mitów. Jednak już po kilku chwilach zaczyna docierać do nas, z jakim skarbem, i to nie tylko z miłośnikiem twórczości Samotnika z Providence, tak naprawdę mamy do czynienia. DCofE staje się wówczas skomplikowaną grą-horrorem adventure, w której bohaterowie narażają nie tylko życie swego ciała, ale przede wszystkim duszy... Staje się również pierwszym znanym mi comp-horrorem, przy tworzeniu którego przeprowadzono kompleksowe badania naukowe - również przez psychologów i na ludziach dotkniętych najrozmaitszymi fobiami, których tematem był strach i to, co go powoduje. Czy trzeba dodawać, że to właśnie w oparciu o nie tworzono plot i kształtowano charakter gry...? Call of Cthulhu - DCotE będą przerażać...

Przypatrzmy się po kolei elementom, które mają zmienić graczy w przerażonych Badaczy zgłębiających mroki Mitów. Już oprawa - fotorealistyczna grafika oraz odpowiednio sugestywne dźwięki i skomponowana muzyka mają sugerować, że obcujemy z czymś zupełnie rzeczywistym! Podobny efekt próbowano osiągnąć i w znaczącym stopniu osiągnięto w Half-Life i System Shock 2, tu jednak jest coś jeszcze, coś co sprawia, że złudzenie ma być niemal doskonałe: twórcy gry zdecydowali się na całkowite pozbycie się elementów interfejsu, innymi słowy - wszelkich graficznych "przypominaczy" o fakcie, że to jedynie gra! W ten sposób, w usuniętych tu, a stanowiących podstawy zwykłych FPP-shooterów wskaźnikach zdrowia czy stanu amunicji, przejawia się ko-





lejny dowód wyjątkowości CoC - DCotE... A przecież tu również mogłyby one być przydatne - Mitologia Cthulhu nieodłącznie wiąże się z opisywanymi przezeń potworami, te zaś - z typową dla okresu w którym toczyć się będzie gra (okolice 1920-tego) bronią - rewolwerem, strzelbą, 'Tommy-Gunem' plus paroma broniami miotanymi - granatami, dynamitem, butelkami z benzyną... Warto jednak pamiętać, że stwory z Mitów rzadko podatne są na argumenty siłowe (znacznie bardziej groźna dla nieśmiertelnych przeciwników jest wiedza...), a częstokroć już sam ich widok może pozbawić graczy zmysłów - w grze bowiem wyjątkowo dokładnie odwzorowano znane z podręcznikowego Call of Cthulhu zasady rządzące Poczytalnością (Sanity).

Treść gry stanowić ma sześć, ściśle wkomponowujących się w twórczość H.P. Lovecrafta, opowieści. W poszczególnych misjach przyjdzie nam odwiedzić więc tak bliskie sercu każdego Badacza miejsca, jak Innsmouth (Widmo nad Innsmouth), Góry Szaleństwa (W Górach Szaleństwa), czy Krainę Snów (W poszukiwaniu nieznanego Kaddath). Bohaterem tychże historii jest jeden z proponowanych Badaczy (Investigators). Ciekawostką może być to, że w trakcie rozwoju fabuły napotkamy tych pominiętych! Co więcej zaś - oni również będą starać się, samodzielnie i zupełnie bez związku z Tobą, dowiedzieć jak najwięcej o sprawie, którą badasz! Możliwa więc będzie nawet wymiana informacji, czy wzajemna pomoc... Faktem bowiem bezspornym jest, że treść gry zawiera, podobnie jak w większości opowiadań głównie, dochodzenie i akcję, która będzie jednak podporządkowana fabule.

Wspomniałem już, że gra przejawia wiele podobieństw do podręcznikowego Zewu Cthulhu - m.in. zasady Poczytalności. Kolejną cechą wspólną pomiędzy nimi, a zarazem całkowitym novum dla gier adventure, ma być możliwość grania w kilku graczy naraz - w trybie współpracy, gdzie wszyscy Badacze, wspomagając się nawzajem, wspólnie dążą do celu! Dodatkowo, co raczej nieoczekiwane w przypadku przygodówki, gdy patrzeć na DCotE - twórcy zapowiadają tryb deathmatchu! Ten jednak, z racji raczej odległego terminu wydania - warto traktować wyłącznie jako zapowiedź...

Ostatnią rzeczą, na którą należy zwrócić uwagę, omawiając Dark Corners of the Earth, jest fakt, że są one, w przeciwieństwie do znanych już gier stworzonych w oparciu o Świat Mitów: serii Alone in the Dark, Shadow of the Comet, Prisoner of Ice, produktem w pełni licencjonowanym. Pozyskanie licencji Chaosium Inc. daje zaś Headfirst - producentowi gry, możliwość stworzenia nie jednej, a wielu gier osadzonych w tym mrocznym, jawnie wrogim człowiekowi świecie... Zdecydowanie złą wieścią natomiast jest to, że jak dotąd spotkałem się z dwoma terminami jej premiery - na nasze nieszczęście obydwa są bardzo szerokie i bardzo odległe. Jako termin zapoznania się z tym majstersztykiem grozy podano bowiem dopiero trzeci bądź czwarty kwartał roku dwa tysiące... pierwszego. Cóż, widocznie dopiero wtedy gwiazdy znajdą się w Porządku, a Wielki Cthulhu wyłoni się z wód Pacyfiku... Czekam nań, podobnie jak wszyscy, którzy uznali go za swego Mistrza, z niecierpliwością! □

Call of Cthulhu - Dark Corners of the Earth
Headfirst Productions

Zupełnie Nowe!

snych (niemal - bo w 1934 i głównie w Londynie), gdzie pewien szalony naukowiec dokonuje zbrodniczych mutacji (naturalnie celem podboju świata). W drugiej części ma być lepszy engine, więcej cut-scenek i doskonała muzyka, autorstwa (nomen omen) Roba Zombie. Skrzyżujcie Tomb Raider + Resident Evil, a poczujecie właściwy klimat. Widok w FPP/TPP. Premiera na dniach.

BROKEN SWORD 3

Z przykrością informujemy, że trzecia część tej przygodówki ukaże się wyłącznie na PSX! W kulki se lecą twórcy, czy jak? Przecie przygodówki to domena PC-tów!

ST: RPG :)

Activision kombinuje RPGa osadzonego w świecie Star Trek: The Next Generation. I to z pomocą twórców EverQuesta - sprawa więc wygląda poważnie... Tak poważnie, że nic więcej nie zdradzono.

ART OF MAGIC

Ciągle mało Wam RPG? No to macie kolejny! Zwie się Art of Magic i ujrzy światło dzienne na początku przyszłego roku. Fabuła jest dość standardowa: Zło atakuje itd. 21odmian potworów, 60 zaklęć bojowych, 30 leveli, grafika 3D. I tak mniej więcej będzie to wyglądać...

Zupełnie Nowe!

CZERWONY GROM UDERZYŁ

Gdy czytacie te słowa, gra Red Thunder jest już dostępna w sprzedaży. Stworzony przez Edensoft RT to dość ortodoksyjna strategia turowa, rozgrywana w 1944 roku w Europie (spora część akcji rozgrywa się w Polsce). Niemcy vs ZSRR.

INVICTUS

Podobnie jest z grą, którą miesiąc wcześniej zapowiadaliśmy - Invictus: In the Shadow of Olympus, RTS, bazujący na greckiej mitologii, już powinien być w sklepach.

WARZONE 2100 - NO MORE!

Twórcy Warzone 2100 oświadczyli, iż przestają tworzyć kolejne upgrade'y dla tej gry. Przyczyna jest trywialna - wszelkie siły firmy zostały rzucone do tworzenia nowej gry.

RAGE RALLY

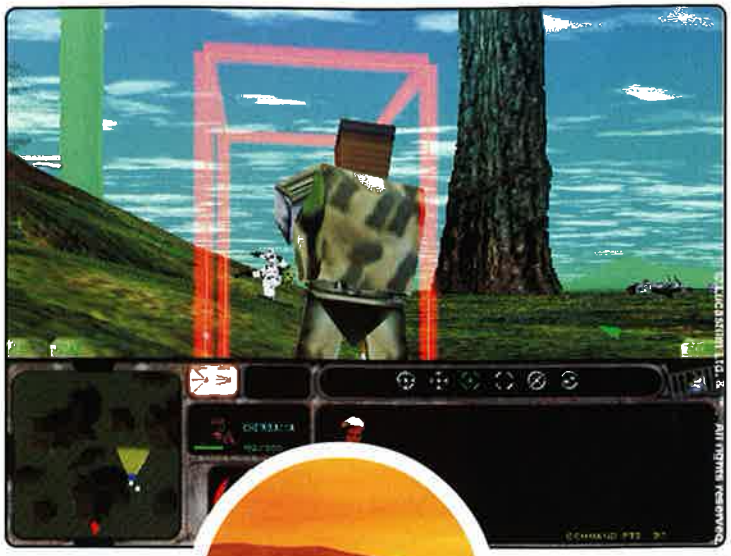
To ścigalka z firmy... Rage Software (trudno było zgadnąć?). Prace nad nią zostaną ukończone pod koniec tego roku. A gra wygląda tak:

NIEMORALNE STUNT GP?

W zapowiadanej w 1/2000 gierce znajdziecie mnóstwo atrakcji. Przy czym niektóre z nich są adresowane jakby nie dla każdego gracza. Ponoć mają w nich być "niemoralne bonusy". Ciekawe co przez to rozumieć - dla jednych są to skąpo odziane (albo i nie

Force Commander

O swojej niechęci do gier Lucas Arts, mających silne związki z najwspanialszym uniwersum stworzonym w całości przez ludzi - Star Wars - pisałem już nieraz - oszczędzę więc Wam kolejnej opowieści o tym, jak to źle jest, że jest z nimi źle i skoncentruję raczej na tym, jak to dobrze, że może być lepiej...

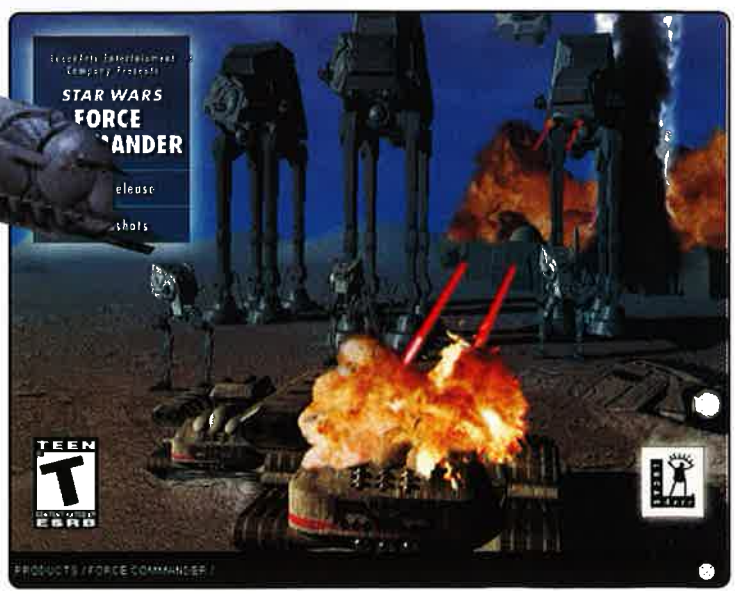


Gem.ini

Star Wars: Force Commander raz już gościł na naszych łamach. Było to jednak tak dawno, że nie tylko nie pamiętają tego najwytrwalsi czytelnicy, ale i zapewne większość redakcji. Właśnie dlatego, a ściślej - dlatego, że od tamtej zapowiedzi gra zdążyła się gruntownie przemodelować (pozostało jedynie założenie - RTS stawiający graczy w roli dowódców wojsk bądź Imperium, bądź rebelii), zdecydowaliśmy się na jej ponowne przedstawienie. Prezentacja ta zaś ma być tym ciekawsza, że z racji bliskiego już terminu premiery FC będzie ona czymś w rodzaju delikatnego aperitifu przed głównym, miejmy nadzieję, smakowitym daniem. Skoncentrujmy się więc na tym, co uległo zmianie i co tym bardziej nęci i intryguje...

Pierwszą, zauważalną już od pierwszego rzutu oka na screeny, różnicą jest fakt, że gra nabrała trzeciego wymiaru. W miejsce izometrycznego rzutu i płaskich terenów oraz jednostek rodem z Dune II otrzymamy więc możliwość swobodnego poruszania się w przestrzenii ukształtowanej w sposób zbliżony do naturalnego kontrolowania trójwymiarowych (acz nie da się ukryć - niesamowicie kanciastych) jednostek. Nawiasem mówiąc - niestety z tego co widać - ich jakość nie może równać się z zapowiadającym się na niesamowity hit Warcraft III - prawdę mówiąc, jak dla mnie, wyglądają one niewiele lepiej niż te z Shadow of the Horned Rat...

Po wtóre - nie tylko Endor, a ściślej jego zalesiony księżyc, będzie gospodarzem (na swą własną zgubę...) potyczek i bitew.



Wśród wymienianych przez Gary'ego Gabera, koordynatora projektu, planet-światów wymienia się również znane z trylogii lodowej Hoth, Coriellię (Han Solo jest Corellianinem), system gwiezdny Yavin (pierwszą bazę rebelii), stolicę Znanej Galaktyki - Coruscant, i naturalnie planetę "najdalszą od tętniącego centrum galaktyki", a zarazem centralne miejsce wszystkich dotychczasowych filmów SW i ojczyznę większości bohaterów - pustynną Tatooine. Prócz nich jednak pada nazwa Abridon (trawiaste równiny), Ruul (kompleksy mieszkalne) i wulkanicznego Seraphina... Trzy ostatnie, o ile mi wiadomo, zostaną wprowadzone do oficjalnego kanonu Star Wars właśnie dzięki Force Commander.

Nowe planety to jednak nie jedyna nowość, dająca pełniejszy obraz złożoności i ogromu świata Gwiezdnych Wojen. W Force Commander bowiem pojawi się parę kompletnie nowych jednostek, w tym imperialne AT-AA (anti-aircraft, czyli opelotka), TRSD (tracked shield disabler - gąsienicowy zakłócacz tarcz energetycznych), czy rebelianckie Attack Tanks, Hover Tanks i Transportery (a i to ponoć nie wszystkie nowinki techniczne...). Wszystkie te cudeńka wejdą w kanon, dzięki zezwoleniu, innymi słowy - wolnej ręce na rozbudowę uniwersum Star Wars, jakie otrzymali twórcy FC od Lucas's Licensing Department...

Kolejnym novum w grze ma być całkowity brak surowców do eksploatacji, wymiany ich na kredytki i późniejszego zakupu wojsk, co - nawiasem mówiąc - jak na mój gust wydaje się być w pełni uzasadnione. Pomijając nawet fakt, że nie znam surowca występującego na wszystkich planetach i niezmiennie wartościowego (co miałoby to być - tibanna gas, glitterstim?), to, generalnie ujmując, w strategiach powinno chodzić o to, by walczyć, nie zarządzać zasobami; dowódcy wojskowi nie muszą zastanawiać się, skąd biorą się kolejne jednostki - oni mają efektywnie nimi zarządzać! W grze pojawi się jednak, w miejsce systemu pieniężnego, system punktów dowodzenia - wymiernego odpowiednika prestiżu, które to punkty wymieniać będziemy na kolejne jednostki. System ten pojawił się niegdyś w Panzer General i... sprawdził się tam: dzięki niemu lepszy dowodzący dysponował bardziej doświadczonym wojskiem. Co ciekawe, w przypadku Force Commander w momencie, gdy komputer uzna, że trwonimy punkty - np. posiadamy zbyt wiele wojska - liczba punktów zacznie powoli, lecz systematycznie spadać...

Wreszcie ostatnią rzeczą, o której warto wspomnieć w tej krótkiej zapowiedzi jest historia, opowiadana przez grę. Niewiele o niej jak na razie wiadomo - zaledwie to, że biegnie równolegle do fabuły filmu, tj. Trylogii, a jej postacią kluczową jest Generał Imperium (jakiej formacji?), Brenn Tantor - osoba stojąca za atakiem Imperium na Hoth i później misją na księżycu Endora... Pozostałych szczegółów możemy się niestety jedynie domyślać, bądź... poczekać jeszcze troszkę - Force Commander bowiem zapowiadany jest co najwyżej na połowę tego roku. □

Force Commander
Lucas Arts

Zupełnie Nowe!

odziane) panienki, dla innych rozjeżdżanie widzów. Może więc będzie to rozjeżdżanie skąpo odzianych panienek? :) Miejmy nadzieję, że nie. Można je przecież wykorzystać w dużo sensowniejszy sposób!

PREMIERY CODEMASTERS

A oto co przygotowuje dla nas ta firma:

*Insane
To tajna broń Mistrzów Kody. Ponoć perfekcyjnie zrealizowana samochodówka, która zaatakuje komputery graczy w połowie roku.

*Colin McRae Rally 2: tej gry fanom gier samochodowych przedstawiać nie muszę. 12 samochodów, premiera w kwietniu.

*MTV Music Generator: to raczej prosty program muzyczny niż gra (patrz newsy w poprzednim CDA). Premiera w kwietniu.

*MIKE TYSON Boxing: symulator boksu. Premiera w maju.

RPG I LITHTECH

RPGi można robić NIE TYLKO na engine Unreala, jak się niektórym wydaje. Skądinąd znana fanom takich gier firma Black Isle (np. Fallout...) zakupiła od Monolithu prawa do stworzenia całej serii gier RPG na jego słynnym engine LithTech. Tyz piknie.

DISCIPLES

Jeśli Ci mało scenariuszy dla tej średniowiecznej strategii, zajrzyj na strony producenta. Znajdziesz tam sporo bezpłatnych misji do zgrania. Co 7 dni premiera nowego. Postaramy się (jeśli będą listy w tej sprawie) wrzucić kilka na CD dla tych, którzy nie mają Internetu. Aha - producentem jest Strategy First.

BALDUR'S GATE II

Jak rozbrajająco oświadczył jeden autorów Baldur's Gate 2, "bylibyśmy głupkami, gdybyśmy nie wykorzystali koniunktury". Zatem można spodziewać się trzeciej części tej sagi - o ile druga (której jeszcze nie ma :)), okaże się komercyjnym sukcesem. Ale trudno w to wątpić...

DARK SECTOR

To następca Unreal Tournament. W końcu robią ją ci sami ludzie. Gra połączy nawalankę FPP ze znaną z gier RPG ewolucją postaci (zmiany rozmaitych współczynników będą miały wielki wpływ na jego zdolności bojowe). Akcja rozgrywa się w ponurym świecie przyszłości, w którym resztki ziemskiej cywilizacji egzystują w podziemnych miastach i stacjach kosmicznych, a prawo silniejszego jest jedynym przestrzeganym prawem. Wyjściowo gracz ma

Zupełnie Now

do wyboru kilka postaci (płatny zabójca, ochroniarz, bandzior) i w zależności od jego wyboru gra rozwija się w zupełnie odmienny sposób. Ale najbardziej efektownie ma wyglądać tryb multiplayer (ja myślę :)). Gracze mogą np. tworzyć specjalne syndykaty, atakujące tereny innych gangów, walczyć na arenach itp., itd. Zaś engine ma być dużym krokiem naprzód w stosunku do UT (dech zapiera!). Na razie jednak gra jest we wczesnej fazie produkcji, więc pokazać możemy tylko artworki.

THANDOR

To niemiecki RTS, który ma zdeklasować Total Annihilation! Fabula opowiada o walce Konfederacji Ziemskiej z Obcymi. Wszystko w 3D, uwzględniono prawa fizyki, otoczenie jest bardzo interaktywne itd. Premiera - lada dzień (może już?).

CAVEDOG PADŁ...

Smutne, ale prawdziwe. Ta zasłużona dla naszego świata firma (Total Annihilation; TA: Kingdoms) przestała istnieć. Nie wiadomo co stanie się z tworzonymi przez Cavedoga grami (np. God & Evil; że Amen padło na amen, :(to już wiecie.

AMIGĘ SPRZEDAMY TANIO...

Jeśli miałeś kiedyś Amigę, to na pewno zmartwi Cię informacja, że kolejna firma, która przejęła prawa do Amigi (Gateway) znów machnęła ręką na wszystko, co obiecała i fanów tego kompa. Po prostu sprzedali prawa do Amigi firmie Amino Development. Jako były amigowiec uważam, że - skoro nikomu jak widać nie zależy na reanimacji - należy Amisi pozwolić na godne odejście, a nie bawić się w takie "podaj dalej" :(.

Technomage

Mniej więcej rok temu (a może trochę dawniej) wśród twórców gier zapanowała moda na wszelakie RTS'y. Biedni gracze zostali dosłownie zasypani ogromną ilością tytułów a my próbowaliśmy pomóc im w wyborze najciekawszych propozycji. Moda na RTS'y na szczęście przeminęła a w zamian zabrano się za taśmową produkcję gier cRPG. Tajemnicą poliszynela jest fakt, że zdecydowana większość tytułów zwanych grami fabularnymi w rzeczywistości nimi nie jest a oryginalność to cecha której brak im chyba najbardziej. Nie dziwcie się więc, że powstająca właśnie gra - a właściwie jej tytuł brzmiący TechnoMage - wzbudziła we mnie pewne nadzieje na ujrzenie czegoś nowego.

yASiU

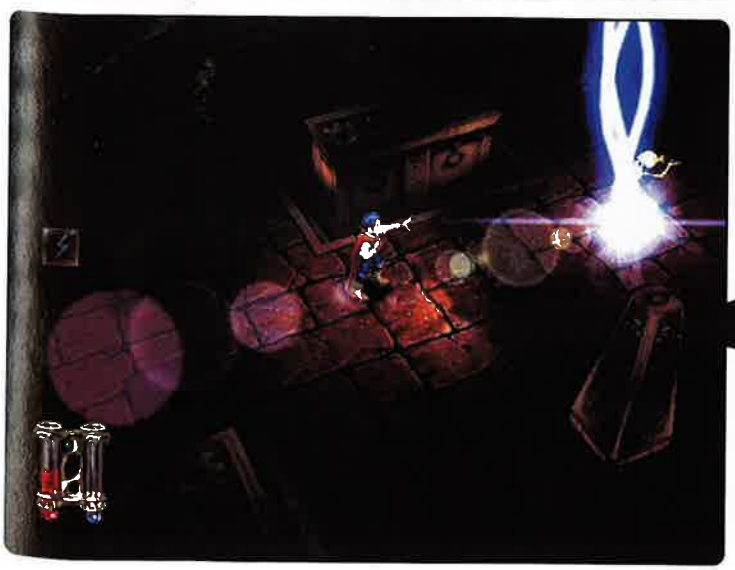
Niestety już pierwszy rzut oka na obrazki z powstającej gry rozwiał moje złudzenia. TechnoMage nie będzie grą która miałaby cokolwiek wspólnego z nurtem przyszłościowym, jeśli nie liczyć wrażych monstrów i magii, nie znajdzie się w niej nic co przypominałoby tak lubianego przeze mnie Shadowruna tudzież inne umagicznione światy cyberpunkowe. Winę za omyłkę muszę zrzucić na pierwszy człon tytułu który skierował moje myśli w przyszłość. Nie wpadłem na to, że technologią można nazwać właściwie wszystko - od wykonanego metodą kamienia łupanego peceta aż po kosztujący kilkanaście baniek procesor P XIV. Tymczasem tytuł ten mocno nawiązuje do realiów Gothos - świata w którym rozgrywać się będzie gra (a przy okazji również do naszego bohatera). W tej chwili zamieszkują go dwie rozumne rasy - Steamers i Dreamers. Pierwsi z nich to istne 'złote rączki' ciągle pracujące nad tym, żeby budować nowe i udoskonalać stare maszyny. Pasja ta pochłania ich od dawna tak niezmiernie, że magia stała się dla nich rzeczą dziwną i niezrozumiałą. Tymczasem dla drugiej rasy, siły magiczne są chlebem powszednim. Tak jak Steamers żyją za pan brat z maszynami, Dreamers czynią to samo lecz obcując z magią. Z niewiadomych powodów obie te rasy nie mogą się ze sobą mieszać. Przeświadczenie takie panuje od wielu pokoleń i dawno już mieszkańcy Gothos przestali zastanawiać się nad powodami.

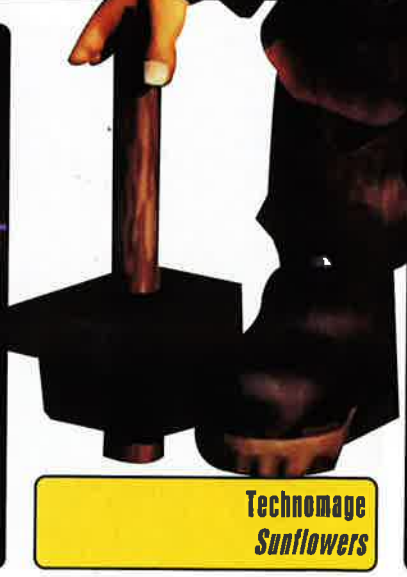
Jednak nie dotyczyło to wszystkich. Nasz bohater będzie od początku gry kimś bardzo wyjątkowym gdyż jego rodzice złamali wspomniany zakaz. Nie wnikając w szczegóły powiem tylko, że jego życie nie było do tej pory usłane różami. Dla każdego mieszkańca tego świata jest on kimś dziwnym, nienaturalnym. Gdyby nie rodzice którzy troskliwie się nim opiekowali i dbali o jego rozwój, pewnie źle by skończył. Jednak tak się nie stało a dzięki poświęceniu rodziców będziemy mogli pokierować krokami takiego jedynego w swoim rodzaju bohatera. Nikt prócz naszej postaci nie potrafi w tym świecie władać magią i rozumieć przy tym maszyn. Łącząc 'techno'logię z 'mage'cznymi mocami... Będziemy po raz nie wiem który ratować kolejny z rzędu świat.

Tak... Zrzedła mi trochę mina gdy po przeczytaniu naprawdę ciekawej historyjki całego świata dowiedziałem się, że naszym zadaniem w grze będzie odparcie najazdu Wielce Złych Potworów które znów pojawiły się na Gothos. Legendy głoszą, że poprzedni taki najazd miał miejsce w czasie, gdy świat zamieszkiwała całkiem inna rasa. Odparła ona najazd, ale zapłaciła za to najwyższą cenę - przestała istnieć. Teraz na naszych barkach spoczywać będzie odpowiedzialność za nieco inne zakończenie kolejnego 'kryzysu'.

Zabrzmiało to może nieco sceptycznie, ale nie taki miałem zamiar. Z tego, co wyczytałem w zapowiedziach, historyjka ta sprawia iż przyjdzie nam pokierować całkiem ciekawą postacią o możliwościach które być może okażą się oryginalne. Nic nie mam również przeciwko ratowaniu światów - to już dla mnie rutyna. Mam jedynie wątpliwości, czy Technomage nie będzie kolejnym tytułem blednie zaksięgowanym w kategorii cRPG. Mam kilka podstaw aby tak przypuszczać ale nie znaczy to, że nie wróżę tej grze powodzenia. Raczej przeciwnie... Jak widać na obrazkach będzie ona olśniewać naprawdę miła dla oka grafiką pełną takich bajerów jak dynamiczne oświetlenie, zmienne warunki atmosferyczne itp. Do tego autorzy obiecują uraczyć nasze 'słuchy' wysokiej jakości przestrzennym dźwiękiem. W takich warunkach przyjdzie nam zwiedzać dziewięć zróżnicowanych regionów fantastycznego świata Gothas. Po drodze stawimy czoła ogromnej ilości przeciwników a szare komórki (tudzież palce) zagrzeją się do czerwoności przy wykonywaniu sporej ilości tzw. subquestów wplecionych w główną intrygę. Dzięki nim nasza postać cały czas będzie się rozwijała stając się docelowo wielkim herosem. Używając miecza, magii i bóg wie jakich jeszcze wynalazków będziemy (według informacji prasowych) zażywać wspaniałej rozrywki i w końcu zapewne ujrzymy finalną cut scenkę - jeden z wielu filmów którymi również chwalą się autorzy.

Pogramy - zobaczymy... Na razie szykuje się coś w stylu Darkstone - czyli cRPG dlatego, że każda postać ma jakieś cechy, trzeba wykonywać zadania itp. Pomijając całkowicie erpegowy punkt widzenia muszę powiedzieć, że Technomage zapowiada się na naprawdę dobrą gierkę. W tej chwili trwają końcowe prace nad wersją pecetową i konsolową. Swoją drogą 'konsolowość' gry widać już na pierwszy rzut oka nieprawdaż? □





Technomage
Sunflowers

Zupełnie Nowe!

GENESIS GATE

To gra space-sim (handel + latanie w kosmosie) o mocno zarysowanym wątku ekonomicznym (możemy rozkręcić handel na prawdziwie kosmiczną skalę - łącznie z własną siecią baz, produkcją pancerników, rekrutacją własnych sił zbrojnych etc.).

STAR TREK ARMADA

Gra ta ma być czymś w klimatach Homeworld, ale osadzonym w świecie ST. Federacja, Romulanie, Klingoni i Borgowie walczą o dominację. Do dyspozycji będzie m.in. 30 typów statków.

DINOZAURY PRZED CYWILIZACJĄ

Firaxis zdradziło, że najpierw świat dzienny ujrzy gra Dino (grudzień 2000?), a dopiero potem Civilization 3 (wiosna 2001?).

FIRESTORM

O tym dodatku do Tiberian Sun mówiliśmy tak wiele razy, że teraz polecimy w maksymalnym skrócie. Premiera - lada dzień. 30 minut filmu. Po pokonaniu NODu, pojawia się nowy, potężny wróg... 18 nowych misji single, 10 multi. Nowe jednostki (m.in. Jug-

Zupełnie Nowe!

gernaut, Mobile War Factory, Mobile Stealth Generator, Cyborg Reaper).

C&C RENEGADE

Skoro już mówimy o Tiberian Sun... Oto nowy obrazek z gry akcji, osadzonej w świecie Command & Conquer. Samą grę ujrzymy (jak dobrze pójdzie) jeszcze w tym roku. Trzeba jednak powiedzieć, że screen, obejrzany w rozdzielczości 800x600, nie zachwyca. No ale to pewnie jeszcze wersja alfa, więc nie będziemy z góry skreślać tej gierki. Poczekamy, ocenimy.

FIGHTER ACE II

Microsoftowski symulator myśliwców z II wojny światowej (ściślej - sequel tej gry) jest już w fazie beta-testów. Wiadomo, że będzie tam co najmniej 25 maszyn, którymi będzie można polatać! W tym: De Havilland Mosquito, F4U-4 Corsair i Zero.

MDK2

Pamiętacie Kurta? A jego helm z tym niesamowitym zoomem? A ów specyficzny klimacik, towarzyszący graniu? Cóż, jeśli macie PC parę lat, to MUSICIE pamiętać MDK. Jakieś pół roku temu zapowiadaliśmy jej sequela (robi go BioWare). I choć nadal nie jest znana data premiery, to autorzy gry są dobrej myśli. Nie dziwię się, gdy spojrzę na obrazki...

Might and Magic VIII
Day of the Destroyer

Nareszcie doczekaliśmy się ósmej części fascynującej serii Might and Magic. Ten odcinek cyklu miał być stworzony tylko do gry multiplayer, jednak tak się nie stało... Nie będę oceniał czy to dobrze, czy źle. Skoncentruję się na faktach.

Darek "Kotek" Kołodziej

FABUŁA

Jak zwykle przyjdzie nam zagrać rolę obrońcy świata. W części siódmej broniliśmy krainy Erathia, w ósmej natomiast będziemy musieli ocalić cały świat. Akcja toczy się na kontynencie o nazwie Jadame. Miano czarnego charakterku otrzymał słynny Escaton, który jakimś cudem uwolnił siłę czterech żywiołów (Woda, ogień, powietrze, ziemia). Po pewnym czasie żywioły objęły władzę absolutną na kontynencie. To zagrażało całemu światu, ponieważ żywioły miały możliwość połączenia swych sił w jedno. Wyobraźcie sobie co by się wtedy stało... Totalna zagłada! Jednak my nie chcemy być świadkami Apokalipsy. Naszym zadaniem jest nie dopuścić do tego, mamy także zaprowadzić pokój w Jadame. Oto nasze główne zadanie. Oczywiście nie zabraknie pobocznych questów, które urozmaicą grę i pozwolą na "dopakowanie" naszych postaci.

NOWOŚCI

Grę zaczynamy z jedną postacią, a nie, jak w poprzednich częściach, z czterema! Jednak nie oznacza to samotnej wędrówki. Wręcz przeciwnie. Na szlaku przygody można napotkać wielu NPC-ów, których będzie można przyłączyć do drużyny. Ciekawa jest możliwość przyłączenia... smoka! Tak, nie macie przewidzeń! To jest możliwe. W grze pojawią się nowe rasy. Oprócz starych będziemy mogli zobaczyć m.in. Trolli i Nekromantów. Wyobraźcie sobie gościa, który może wysysać energię życiową z wrogów, albo ożywiać trupy... Niestety nie wszystkie zmiany w założeniach gry M&M są sensowne. A już

całkowitym absurdem jest to, że w drużynie nie będą występować konflikty pomiędzy wrogimi frakcjami. Pamiętacie słynny Baldur's Gate? Tam nie było miejsca na taką pomyłkę! Albo nasza drużyna jest praworządna, albo nie. Dla mnie kombinacja Paladyn i Mroczny Elf jest nie do pomyślenia. Gdy w BG takie coś miało miejsce, to zazwyczaj kończyło się walką...

Na szczęście gra ma wiele zalet. Na pewno jedną z nich jest dodanie nowych potworów. Fani Heroes of Might and Magic III zobaczą w grze m.in. jednostki z miasta Dungeon. Jednymi z wybrańców są Bazyliszek (mogący zamienić każdego wroga w kamień) i Naga Queen's (wredne latające "robaki"). Ciekawe czy programiści wpadną na pomysł dodania do gry o wiele ambitniejszych potworów z HoM&M? Takimi są np. Archanioł mogący wskrzeszać umarłych i potężny Behemot. Ten pierwszy stałby oczywiście po stronie dobra. Rzecz jasna dodano nowe czary, umiejętności i poziomy doświadczenia. Wydawca zapewnia wiele godzin grania.

BEZ ZMIAN

Niestety leniwi graficy nie spędzili zbyt dużo czasu przy tworzeniu gry. Grafika jest na takim samym poziomie co w M&M 7. Czyli (najdelikatniej mówiąc) "bardzo średnim". Gra używa też nadal starego engine. Możliwość gry turowej lub w czasie rzeczywistym jest nadal możliwa. To chyba dobrze. W końcu to nie Quake. Jak zwykle tworzenie postaci i jej rozwój jest bardzo skomplikowany. Niestety nadal czekamy na wersję M&M tylko do trybu multiplayer... Premiera: wiosna 2000. □

Might and Magic VIII: Day of the Destroyer
3DO

Bierz co najlepsze!

W kwietniowym **Action PLUS** znajdziesz:

Instrukcję: Plane Crazy. **Solucje:** Rayman 2, Ultima IX, SWAT 3, Planescape: Torment, Final Fantasy VIII, Mortyr. **Poradniki:** Save Game Show, Easter Eggs, Collection, Budka Suflera, Tipsy.

Zupełnie Nowe!

MECH-DODATEK

Pirate's Moon to data dysk do MechWarriora 3. Zawiera 20 misji, w których walczymy z piratami na księżycu Veil albo sami podejmujemy się roli pirata.

METEOR STORM

Vivid Group zapowiada grę Meteor Storm; grę prawdziwie wirtualną, w której nie uczestniczy tylko nasza głowa w hełmie ale - całe ciało. Wygląda to mniej więcej tak, że stoisz przed wielkim ekranem, gdzie komputer generuje różne rzeczy i, manewrując ciałem na specjalnej planszy, robisz sobie slalom wśród meteorów. Tzn. akcja nie polega tylko na tym - no, ale macie ogólny przedsmak atrakcji. Ciekawe tylko jak w pudełku z grą zmieści się ten wielki ekran? :)))) Dobra, ja się tak tu nabijam, a może za parę lat ludzie będą dzielić czasy gier na epokę premeteorstormową i nowożytną? :). Zaraz z(a)raz(a)... ktoś mnie tu kopie w kolano i coś podtyka pod nos... Ahaaa! Aby pograć w taką gierkę, trzeba będzie iść do specjalnego "Virtual Theatre". Leeee...

UT: BONUS PACK

Dodatek do Unreal Tournament jest już NIEMAL gotów. Ponoć jedynym problemem, jaki pozostał do przezwyciężenia, jest kwestia kompatybilności. Tj. idzie o to, by dodatek chciał współpracować tak z UT w wersji 400, jak i UT 405b. Myślę, że fani gry wiedzą o co chodzi. Autorzy uspokajają graczy, że nie będzie to trudne do osiągnięcia, więc gra powinna się szybko objawić.

Mechosma

Patrzę za okno i widzę, że jest wstrętnie i szaro, ta sama kolorystyka rozciąga się daleko poza moje pole widzenia. Wszędzie jedynie same odcienie szarości, wszelkie przejawy radości, koloru są tłumione tak szybko jak się da. Już nie patrzę za okno, patrzę na monitor bo tylko on jest kolorowy, tylko on pokazuje mi co to znaczy prawdziwe życie, prawdziwe kolory, gram bo tamten świat jest dużo lepszy od mojego - podobno prawdziwego...

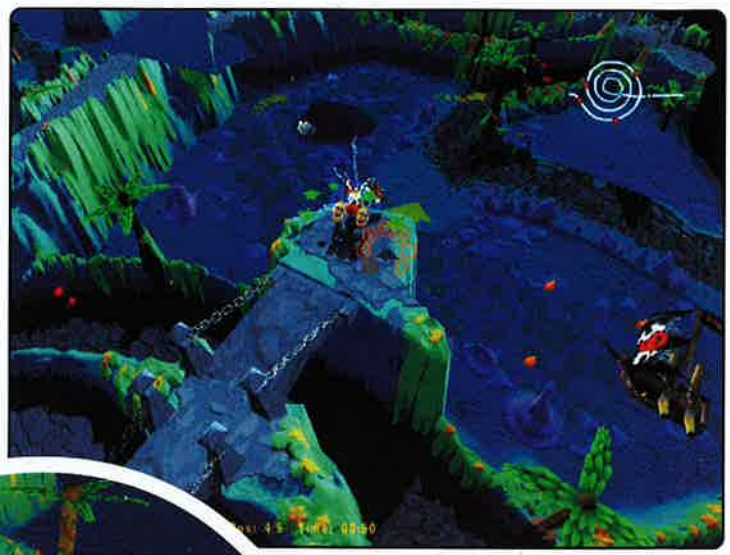
yASiU

Osobiście zdecydowanie wolę ten szary ale jednak prawdziwy świat. Nie da się jednak ukryć, że są ludzie którzy dopiero w świecie gier zaczynają naprawdę istnieć. Tu nie ma problemów z nawiązywaniem kontaktów, mówisz co tam twórcy przewidzieli i wcale nie robisz się przy tym czerwony jak burak. Również problemy natury - że tak powiem - sprzętowej przestają być aż tak istotne i cherlawy szesnastolatek patrzący na świat przez denka od butelek bez mrugnięcia okiem reperuje twarz dwumetrowemu osiłkowi. Przykłady można by mnożyć, ja jednak chcę jedynie powiedzieć, że gry potrafią czasem człowieka dowartościować a to znowu potrafi uzależnić.

Cały ten wstęp miał na celu poparcie mojej tezy, że gry mogą zabrać człowiekowi część tego co zwykło nazywać się duszą. Któż może z całkowitą pewnością stwierdzić, że godzinna sesyjka quake czy innego dooma nie przenosi naszego ja coraz głębiej w nierzeczywisty świat. Autorzy trzy scenariusza do gry Mechosma postanowili podobnie postawić sprawę i w ten sposób już niedługo będziemy mieli okazję zająć się duszami biednych graczy, pomożemy im wygrać wyścig w którym stawką jest nie tyle istnienie co istnienie na wyższym nich dotychczas poziomie.

Zastanawiacie się zapewne coż to za dziwną gierkę szykują nam autorzy których dotychczas znamy z Vangers. Jak by to wszystko dziwnie nie brzmiało, będą to po prostu kolejne wyścigi tyle tylko, że posiadające jakąś fabułę. Gdzieś w kosmosie istnieje Kościół Mechosma który ustawicznie szuka nowych istnień mogących poprzeć jego sprawę. Na nasza ziemię Mechosma trafia w formie gry komputerowej która kradnie ludzkie dusze. Każdej

z nich jednakże daje szansę - pozwala przejść specjalny rytuał, test siły woli który pokaże czy delikwent będzie dobrze służyć sprawie kościoła. Próba odbywa się w trzynastu specjalnie wybranych światach gdzie dusze - chcąc tego czy nie - wyposażane są w Mechos czyli pojazdy łączące elementy biologiczne z mechanicznymi. W takim pojeździe, ślepa dusza dąży do zwycięstwa w wyścigu o główną nagrodę. Gracz służy tu za oczy i używając przeróżnych przedmiotów i mocy prowadzi pojazd przez cały rytuał - zwycięstwo to zyskanie kontroli nad czasem i ogólnie dość spora potęga w zasięgu ręki. W miarę postępów w grze gracz zyskuje coraz większe możliwości kontrolowania i pomocy swojej maszynie. Uczy się posługiwania mocami dającymi kontrolę nad wydarzeniami, nad czasem i przestrzenią.



Dziwnie to wszystko brzmi nieprawdaż? Zaznaczam, że to jedynie opis warstwy fabularnej gry a nie opis moich doświadczeń z jakąś sektą. Prawdę mówiąc cały pomysł wydaje mi się dość zakręcony, ale podobno autorzy obiecują niesamowitą grywalność. W pięć minut obsługa gry ma stać się łatwa a jedyne co będzie nasuwać się na myśl to słowa 'czemu nikt nie wymyślił tego wcześniej'. Nowych pomysłów w giercowym biznesie ostatnio brakuje więc każdy kolejny budzi jakąś nadzieję, że coś się w końcu poruszy i zajmie moje od dawna nie używane szare komórki.

Całość ma zostać zawarta w 'opakowaniu' atrakcyjnym zarówno ze strony graficznej jak i dźwiękowej. Za wizualizację tych wszystkich dziwnych pomysłów ma odpowiadać nowa wersja engine znanego z Vangers. Łączy on technologię voxel z klasyczną grafiką trójwymiarową co w powiązaniu z obsługą nowoczesnych akceleratorów, wspaniałymi efektami specjalnymi powinno sprawić, że wrażenia estetyczne będą jak najlepsze. Programiści obiecują jeszcze, że nasze pojazdy będą się składały z osobnych obiektów 3D a każdy z 13 bardzo zróżnicowanych światów pełen będzie elementów interaktywnych i jak by tego było mało wszystko ma się zachowywać zgodnie z obowiązującymi prawami fizyki.

Zapowiedzi mają to do siebie, że najczęściej są w mniejszym lub wiekszym stopniu entuzjastyczne. Faktem jest że Mechosma zapowiada się na naprawdę ciekawy i co chyba najważniejsze - oryginalny - produkt. Jak zwykle wszystko sprawdzi się dopiero w praniu i nie pozostaje mi nic innego jak zamarzyć sobie, żeby była to naprawdę fajna gra. □

Mechosma
K-D Lab

Zupełnie Nowe!

GRAND PRIX 3

Hasbro pokazało parę obrazków ze swej najnowszej gry, symulującej wyścigi Formuły 1 - Grand Prix 3. Zobaczymy ją w okolicach początku wakacji.

MOONSHINE RUNNERS NEWS

Kto najlepiej zrobi grę, której tytuł można przetłumaczyć jako "Bimbrowi Rajdowcy"? Ehe - wiadomo kto. I faktycznie, robi ją rosyjska firma K-D LAB. Gra w nieco dziwaczny sposób łączy wyścigi (zręcznościowe) w 3D z... magią! Tak jest, nie pilem bimbru :). W każdym razie jest to coś pomiędzy Micro Machines i Vangers czy Radio Control Racers... Gierka została już wytypowana do finału Independent Games Festival, gdzie będzie walczyć o zwycięstwo wraz z 8 konkurentami. To zaś znaczy, że mimo dość wariackich założeń, gra jest całkiem rześka i robiona przez trzeźwych programistów.

DID SPRZEDANE

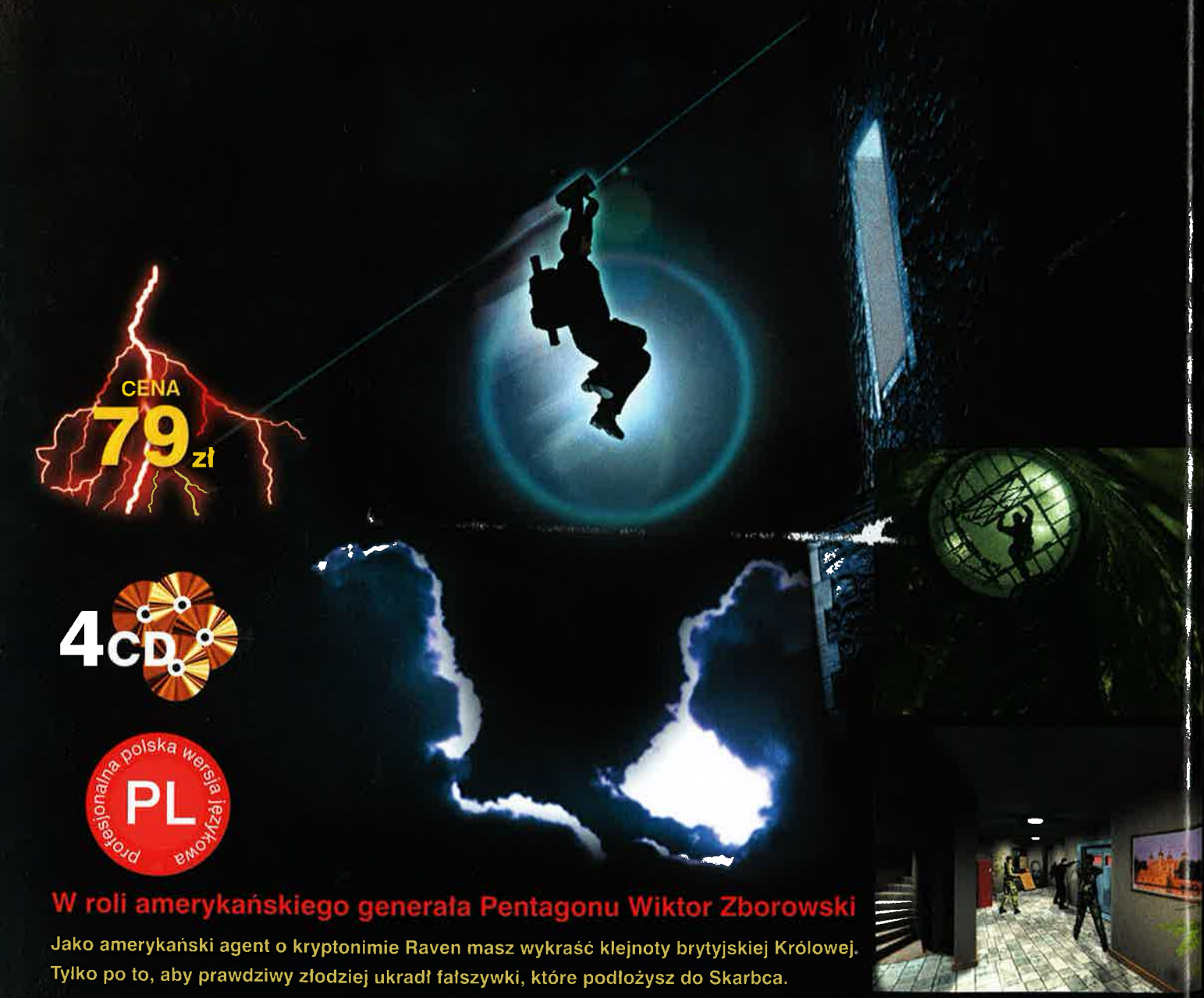
Znana z wielu doskonałych symulatorów lotu, firma DID, została sprzedana za około 10 mln.$ ludziom z Rage Software. DID miała ostatnio rozmaite problemy, odeszło z niej sporo pracowników... Miejmy nadzieję, że te wszystkie wydarzenia nie wpłyną na terminy i klasę tworzonych przez DID gierek (m.in. Eurofightera).

SHOGO I BEOS

Be Incorporated, twórcy alternatywnego w stosunku do Windows systemu operacyjnego BeOS, i Monolith Productions dogadali się w kwestiach konwersji Shogo: MAD na BeOS.

traitors gate

Okradnij angielską Królową... dla jej dobra!



W roli amerykańskiego generała Pentagonu Wiktor Zborowski

Jako amerykański agent o kryptonimie Raven masz wykraść klejnoty brytyjskiej Królowej. Tylko po to, aby prawdziwy złodziej ukradł fałszywki, które podłożysz do Skarbca.

Traitor's Gate to gra na wskroś realistyczna. I nie tylko dlatego, że grafika przypomina film fabularny. Tutaj wszystko toczy się jak w realnym życiu. Twoje działania muszą być tak przemyślane i logiczne, jakbyś nie grał, a był naprawdę wyszkolonym agentem służb specjalnych!

Jakość Traitor's Gate jest nieprawdopodobnie wysoka. To po prostu brylant...
Każde miejsce w grze zostało pieczołowicie wyrenderowane z ogromną dbałością o realizm.

Gaming Grand Central: 94%

Rezultaty pracy firmy DayDream są zdumiewające. Traitor's Gate to wręcz nieprawdopodobna gra przygodowa.

Edge: 92%

Jeśli chodzi o grafikę to gra jest znakomita, a może nawet powalająca. Odwzorowano w niej rzeczywistość. Zwiedzałem ostatnio Londyn i byłem zdumiony odnajdując w Traitor's Gate te same i tak samo wyglądające miejsca, w których byłem w realnym życiu. Chciałbym zobaczyć więcej takich gier

Adventure Gamer 4,5/5

Ta gra wygląda jak wysokubudżetowy film z Hollywood. Wspaniała muzyka i niezwykłe efekty świetlne.

The Gamer Zone: 4/5

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 832-46-43
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

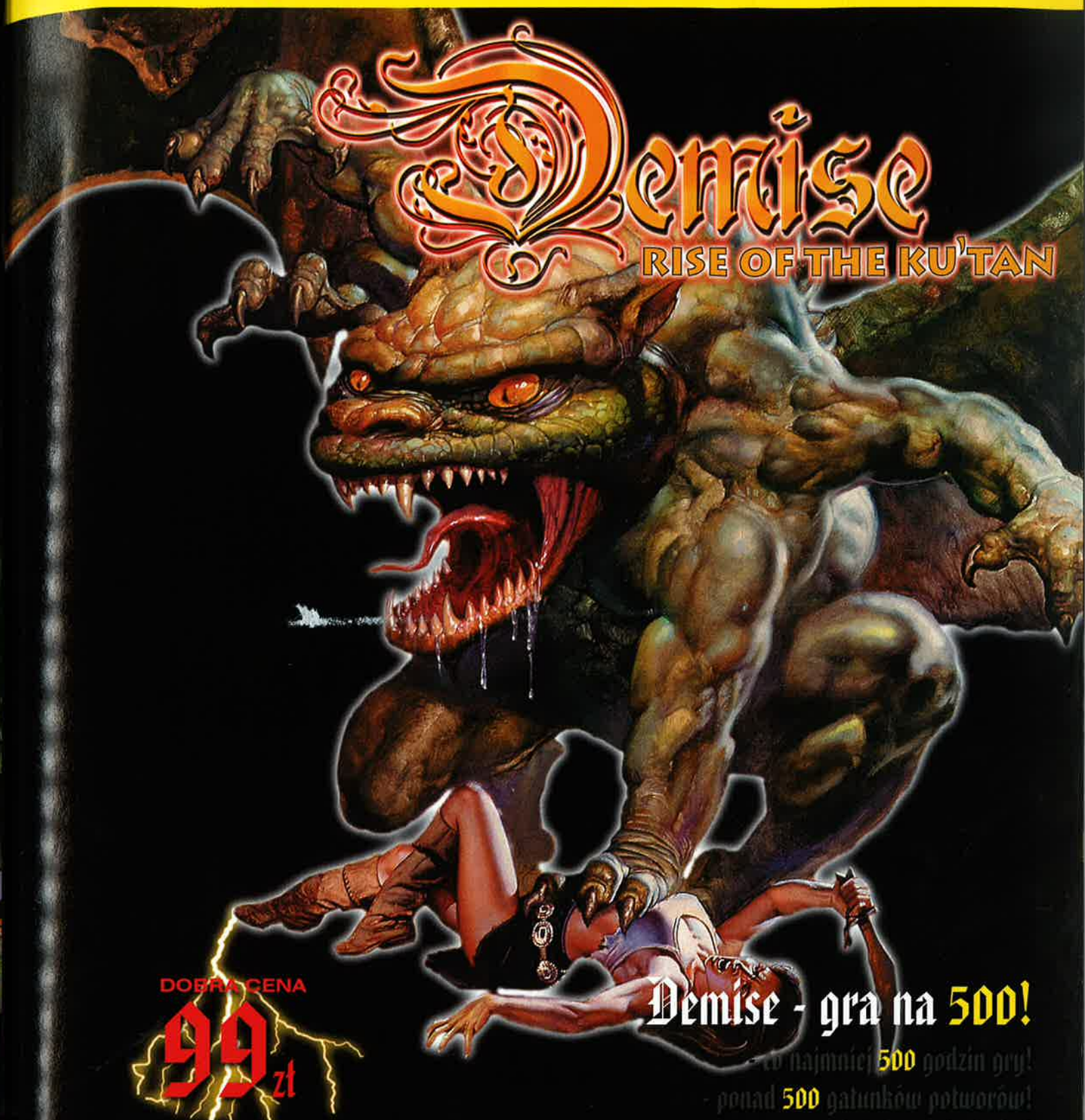
CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

daydream SOFTWARE

Sklepy Firmowe WARNET
WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Już w sklepach!



DOBRA CENA
99 zł

Demise - gra na 500!
- to najmniej 500 godzin gry!
- ponad 500 gatunków potworów!
- ponad 500 przedmiotów!

Stwórz swoich bohaterów wybierając spośród dziewięciu ras od małego Gnoma po olbrzymiego Giganta i dwunastu profesji od szlachetnego Paladyna do zabójczego Ninji. Poprowadź drużynę poprzez gigantyczny 50-te poziomowy labirynt pełen potworów i niespodzianek. Zaprzyjaźnij się z wrogimi istotami i włącz je do swojej grupy. Wypełnij kilkaset zadań zleconych przez ludzi z Miasta, handluj przedmiotami i pochwyconymi potworami.

Demise to rozbudowana opcja gry wieloosobowej na specjalnie stworzonym do tego celu serwerze, kompletny help wewnątrz programu, liczne ze szczegółowymi poradami dla początkujących w całości po polsku.

PL
CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

ARTIFACT ENTERTAINMENT

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 832-46-43
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

Sklepy Firmowe WARNET
WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Enemy Engaged

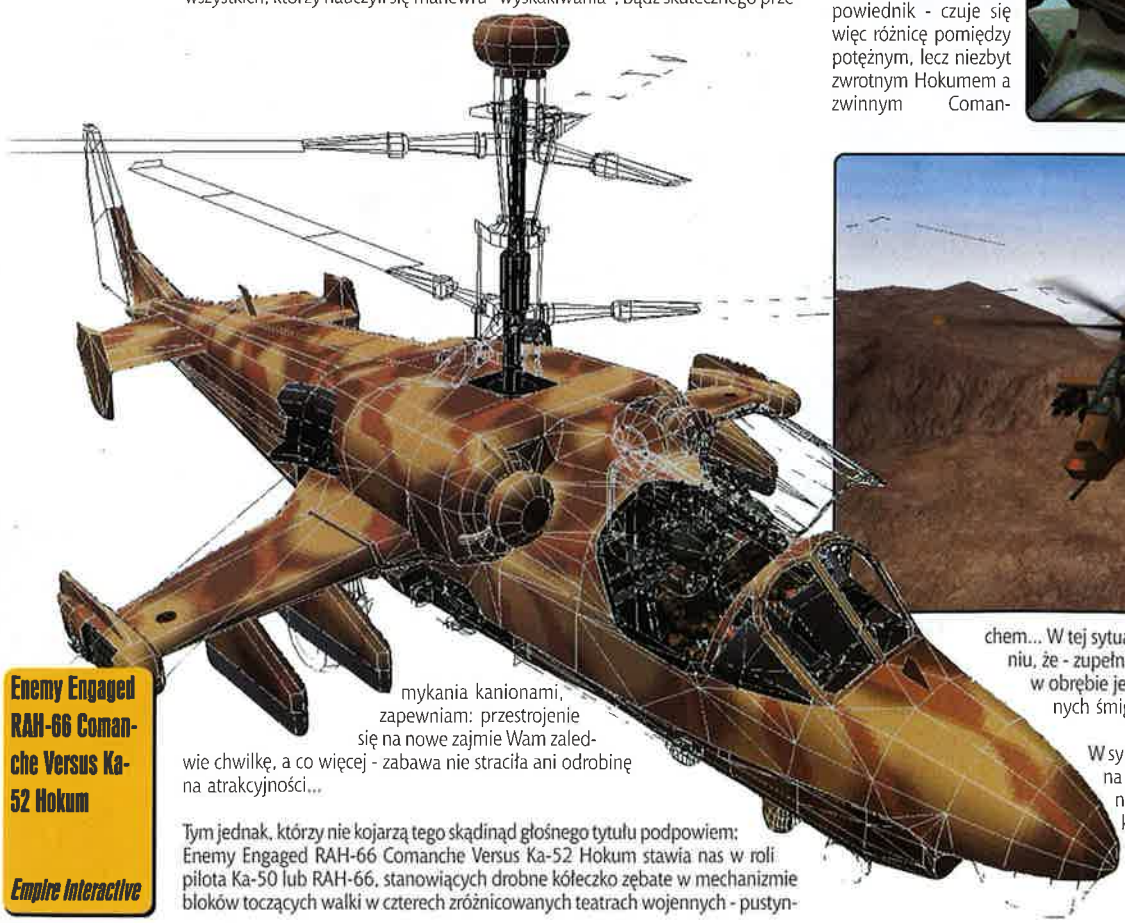
RAH-66 Comanche Versus Ka-52 Hokum

Parę dobrych miesięcy temu, w czasach gdy nikomu nie przychodziło na myśl, że ostawiona milenijna pluskwa okaże się równie groźna jak Yankee Doodle, zdarzyło mi się zarwać parę nocek nad świeżo wydanym przez zaprzyjaźnione wydawnictwo Cool Games - Apache-Havokiem. Tak się bowiem przypadkiem składa, że cenię sobie dobrze zrobione symulatory śmigłowców - ten zaś, z wielu względów na wymienienie których nie ma teraz miejsca, wyjątkowo przypadł mi do gustu - i to już od czasu testów jego wersji beta... Powód dla którego zwierzam się Wam z tego jest prosty - trzy dni temu otrzymałem szansę zapoznania się z następcą słynnego Apache-Havoc - kolejną częścią już serii Enemy Engaged. Tym razem jednak w grze pod wielkim neonowym napisem "starring" występują RAH-66 Comanche oraz Ka-52 Hokum (ściślej - Hokum-B). Czy muszę dodawać, że w wersji angielskiej tytuły łączy przyimek - kontra?

Gem.ini

Wrzeczy samej - Enemy Engaged to pojedynek pomiędzy amerykańskim Comanchem a rosyjskim (radzieckim) Kamowem-52 Alligator (w kodzie NATO - Hokumem), niemal dokładnie taki sam, jakiego świadkiem i bohaterem zarazem byliśmy w Apache Havoc. Słowo niemal oznacza jednak w tym przypadku brak widocznych zmian nie tyle w formie, ile w treści - możecie więc być pewni, że pomimo zmiany pary głównych bohaterów i teatrów wojennych, zaczynając zabawę z Comanche Hokum, wpadniecie w stary, wysiedziały fotel i ujmiecie wyślizgany od długiego używania drążek... Wprawdzie sprzęt, jakim przyjdzie latać i zwalczać, jest odrobinkę nowszy, a i otoczenie jakby ciekawsze, lecz tych wszystkich, którzy nauczyli się manewru "wyskakiwania", bądź skutecznego przemykania kanionami, zapewniam: przestrojenie się na nowe zajmie Wam zaledwie chwilkę, a co więcej - zabawa nie straciła ani odrobinę na atrakcyjności...

Tym jednak, którzy nie kojarzą tego skądinąd głośnego tytułu podpowiem: Enemy Engaged RAH-66 Comanche Versus Ka-52 Hokum stawia nas w roli pilota Ka-50 lub RAH-66, stanowiących drobne kółeczko zębate w mechanizmie bloków toczących walki w czterech zróżnicowanych teatrach wojennych - pustynnym, górzystym itd. Każdy ze śmigłowców jest precyzyjnie odwzorowany (tak awionika jak instrumentarium prezentowane są w pełni trójwymiarowym kokpicie) i zachowuje w dużym przybliżeniu tak, jak jego oryginalny odpowiednik - czuje się więc różnicę pomiędzy potężnym, lecz niezbyt zwrotnym Hokumem a zwinnym Comanchem... W tej sytuacji niewiele przesady będzie w stwierdzeniu, że - zupełnie tak jak w Apache Havoc - otrzymujemy w obrębie jednego tytułu dwa symulatory dwóch różnych śmigłowców!



W symulatorze śmigłowca, wymuszającym loty na bardzo niskich pułapach, wymagane jest nadzwyczaj dokładne oddanie terenu, nad którym i na którym toczy się akcja. Już wydany blisko rok temu Apache Havoc zachwycał szczegółowością modeli obiektów i rzeźby terenu. Nietrudno zauwa-

Enemy Engaged RAH-66 Comanche Versus Ka-52 Hokum

Empire Interactive

żyć jednak, że Comanche Hokum stawia konkurencji poprzeczkę jeszcze ciut wyżej - miasta optycznie powiększyły się i - co niemal niemożliwe - zróżnicowały i uszczegółowiły. Poprawiono również nieznacznie, acz zauważalnie, prezentację efektów specjalnych oraz wizualizację pór doby i warunków pogodowych. Teraz jest naprawdę tak, jak w rzeczywistości - robi się ciemniej, ostre kontury krajobrazu wygładzają się, po chwili zaś wokoło śmigłowca pojawiają się pierwsze kreski deszczu, a na szybie - pierwsze krople...

Podobnie rzecz ma się ze znakiem rozpoznawczym pierwszego Enemy Engaged - dynamiczną kampanią, która tu wyraźnie nabrała rozmachu. Jest, nic dziwnego, w ogólnym odczuciu bardzo podobna do tej znanej już z Apache Havoc, jednak tym razem wydaje się jakby bardziej przemyślana: działania nie sprawiają wrażenia przypadkowych - tu na wieść, że zbliżają się dwie wraże ważki natychmiast ktoś zareaguje. I choć wprawdzie, jak zwykle będziesz to Ty, jednak może się zdarzyć, że dosłownie odbijesz się od śpieszącej w tym samym kierunku pary fruwających z tymi samymi gwiazdami na statecznikach interceptorów. Cieszy również fakt, że w trakcie walk przez cały czas w tle towarzyszy nam szum radia, z którego raz po raz wybijają się meldunki na temat powodzenia bądź klęski w wykonywanych misjach, wspomnianego namierzenia nowych zagrożeń itp., itd.

Niestety, jak łatwo wywnioskować po obecności greckiej bety nad tekstem, wersja, z którą miałem przyjemność się zapoznać nie była jeszcze tą wyczekiwaną przez graczy, czyli finalną. Właśnie tym należy tłumaczyć braki, jakie jak na tę chwilę nie pozwalają do końca zanurzyć się w niej. Brak jest na przykład zapowiadanej na pełną wersję kampanii tajwańskiej, o tytule "Wojna o niepodległość", nowej oprawy dźwiękowej, w tym komunikatów radiowych (te, które są, pochodzą wprost z Apache Havoc), czy znakomicie podkręcającej tempo akcji muzyki. Już jednak w tym momencie można być pewnym sukcesu, jaki musi odnieść Comanche Hokum - wszyscy wielbiciele jego znakomitego poprzednika znajdą w nim to wszystko, co zdążyli pokochać oraz sporo rzeczy do pokochania teraz, wszyscy zaś, którzy do tej pory pozostawali nieczuli na zew stalowych ważek - powinni sprawdzić, co tracili do tej pory... □

Crime Cities

ŚWIATOWY HIT JUŻ NIEBAWEM W SPRZEDAŻY!

Z doniesień firmy Techland dowiedzieliśmy się nowych, miłych informacji na temat cieszącej się coraz większym zainteresowaniem gry Crime Cities.

Całkiem niedawno Techland uczestniczył w prestiżowych targach komputerowych Milia w słonecznym Cannes.

Jak wspomina przedstawiciel firmy Arkadiusz Cichoradzki , Crime Cities ponownie cieszyło się bardzo dużym zainteresowaniem, do tego stopnia że niejednokrotnie zdarzało się rozmawiać równocześnie z kilkoma przedstawicielami takich firm jak Infogrames, Activision, Sierra czy Electronics Arts. Tak duże powodzenie wśród takich wydawców mówi samo za siebie.

Ostatnimi czasy Crime Cities wygląda jeszcze bardziej niesamowicie, a pod względem efektów specjalnych znajduje się w czołówce produkcji światowych. Nie mam zamiaru tutaj nikogo czarować, ale fakt jest taki, że Crime Cities może śmiało stawać do walki z najlepszymi grami swojego gatunku. Dla tych, którzy po raz pierwszy spotykają się z tym tytułem parę słów o tym, czym będzie Crime Cities.

Akcja gry rozgrywa się w ogromnych miastach przyszłości systemu karnego Pandemia. Miejskie siły porządkowe tracą kontrolę nad kolonianami na rzecz niespotykanej dotąd wśród pospolitych przestępców zorganizowanej przestępczości. Federalne Służby Bezpieczeństwa wysyłają na Pandemie agenta Alvareza. Po tygodniu Agent Alvarez przestaje przesyłać raporty z prowadzonego dochodzenia, znika jak łza w deszczu.

Co dzieje się w Pandemii? Czy Alvarez żyje?

W tajnych gabinetach FSB zapada decyzja o wysłaniu do Pandemii największego twardziela - Garma Tigera. Pozostaje tylko kwestia skłonienia go do współpracy. Na to jednak FSB posiada stare i wypróbowane sposoby....

Co spotka nas w Crime Cities, oprócz niesamowitego klimatu Blade Runnera i ekscytujących pościgów pomiędzy stupiętrowymi drapaczami chmur?

Oto garść świeżych szczegółów, prosto z kolonii karnych systemu Pandemia:

- ponad dwadzieścia śmiercionośnych broni
- zróżnicowane silniki, osłony i inne gadżety pozwalające „podrasować" pojazd gracza
- kilkadziesiąt niezależnych postaci
- trzy całkowicie odmienne, ogromne i tętniące życiem miasta-kolonie karne
- obsługa forcefeedbacka
- zapierające dech w piersiach efekty specjalne
- dynamiczny i porywający multiplayer
- kilkadziesiąt typów wrogich pojazdów
- klimatyczna muzyka
- Trzy widoki: FPP (w pełni konfigurowalny HUD) , TPP i kokpit
- Zróżnicowane, wciągające (i dobrze płatne) misje

To nie wszystko... Crime Cities to fascynująca opowieść o przyjaźni, zdradzie i odpowiedzialności. To także opowieść o tajemnicach, o których nie powinno się pamiętać. Należy wspomnieć, że scenariusz do gry napisał Eugeniusz Dębski, znany autor s/f.

REKLAMA REKLAMA REKLAMA REKLAMA REKLAMA REKLAMA REKLAMA

THEOCRACY

No proszę, a jednak można wskrzesić umarłego. Za taką uważałem bardzo obiecującą grę Theocracy. Jakiś rok temu otrzymaliśmy press-packa, po którego lekturze wszyscy w redakcji napalili się na to dzieło. Kilka miesięcy później gracze otrzymali na głowy kubeł zimnej wody w postaci informacji, że Theocracy idzie do piachu. Po obowiązkowej minucie ciszy, błyskawicznie zapomniałem o tym tytule. Tymczasem ni z gruszki, ni z pietruszki Theocracy wylądowała na moim biurku. Zaiste, niezbadane są wyroki rynku komputerowego.

ELD (np: Anathema "judgement")

Dobrze się stało, że wskrzeszono ten projekt, bo Theocracy to bardzo czadowa gierka. Powstała ona w dość egzotycznym miejscu, jak na gry komputerowe, a mianowicie na Węgrzech. Zdziwieni? Przyznam się, że ja również. Theocracy to debiut devloperów z Philos Laboratories, ale skoro zaczynają oni od tak świetnego tytułu, to aż strach pomyśleć co będzie dalej (czyżby Theocracy 2?). Chociaż jest to znakomita gra, nie należy spodziewać się jednak po niej cudów. Theocracy to bardzo dobry, ale dość klasyczny RTS. Skojarzenia z Age Of Empires są jak najbardziej wskazane. Nawet mogę śmiało powiedzieć, że gdyby Theocracy powstała jako dodatek do pierwszej części Age Of Empires, to nikogo by to nie zdziwiło. Zafascynowanie programistów Philos Lab arcydziełem Microsoftu jest widoczne już na pierwszy rzut oka. Na szczęście, po kilkunastu minutach dostrzega się pewne, choć niewielkie innowacje.

Jak już być może wiecie z naszej zapowiedzi sprzed roku, akcja Theocracy dzieje się za Oceanem w Ameryce Środkowej. Konkretnie w państwie Azteków. Aż dziw bierze, że jak dotąd nie powstawały gry o tej cywilizacji. Aztekowie to przecież wdzięczny temat na gry wszelkiego rodzaju. Gracz swoją przygodę rozpoczyna pod koniec XII wieku i przez dalsze cztery stulecia buduje potęgę wspaniałego państwa Azteków. Wszystko to podczas jednej wielkiej kampanii (Prophecy), ale można ją podzielić niejako na cztery mniejsze kampanie, a raczej fazy gry. Pierwsza faza jest dość trudna. Stajesz na czele dynastii Atlan. Twój lud jest uciskany (bo jakże by inaczej) przez dynastię Axocopan. Atlanie są traktowani jak niewolnicy. Prawie wszyscy dorośli trafiają do armii Axocopan i giną w ciągłych walkach z innymi dynastiami oraz plemionami. Nie masz zatem zbyt wielkich sił. Mało żołnierzy zdolnych do walki i niewielu niewolników gotowych do pracy przy budowach czy zbieraniu plonów. Musisz sobie jednak jakoś poradzić z Axocopanami. Pokonać ich armię i uczynić swoją prowincję niezależną. Druga faza to przygotowanie nadal niezbyt silnego państewka do stworzenia prawdziwego imperium. Przygotowanie silnej armii, wybadanie i ewentualne podbicie słabszych sąsiednich prowincji etc. Trzeci etap to "Złota Era" imperium Azteków. Powinieneś to wykorzystać. Zajmij wszystkie, nawet odległe prowincje i spokojnie buduj potęgę gospodarczą imperium Atlan. Ostatnia faza jest najcięższa. Z Europy przybywają hiszpańscy konkwistadorzy. Jak zapewne doskonale wiesz z historii, Hiszpanie podbili imperium Azteków,

U dołu:
Mała potyczka z udziałem kapłanów.

ale ty możesz to zmienić, odpierając najeźdźców! Autorzy Theocracy położyli podczas tej fazy szczególny nacisk na prawdę historyczną, skutkiem czego nie tylko czeka Cię walka z Hiszpanami, ale również z sąsiadami. Większość z nich okaże się zdrajcami i przejdzie na stronę konkwistadorów. Sytuacja jest więc jeszcze gorsza niż na początku gry.

Dobrze się stało, że Theocracy odrodziła się niczym Feniks z popiołów. Co prawda ta gra nie wnosi za wiele nowego do gatunku RTS, ale jest naprawdę jedną z lepszych w tym gatunku. Podoba mi się zwłaszcza za te elementy RPG, niespotykane w "riltajmach". Znakomity debiut Philos Lab i... czekam na dalsze dzieła tego teamu.

Nie będę ściemniał, ta gra to prawdziwe wyzwanie nawet dla bardzo doświadczonych strategów. Głównie za sprawą jej rozmiarów. Imperium Azteków składa się aż z 42 prowincji. Różnią się one diametralnie. Jedne są bagniste, a inne pustynne i ma to istotny wpływ na gospodarkę prowincji. Ponadto w każdej prowincji możesz posiadać ponad tysiąc jednostek, czyli jak łatwo policzyć, Twoja armia może w sumie liczyć ponad 40 tysięcy jednostek! Nie przypominam sobie, aby gracz stał na czele takiej olbrzymiej ilości jednostek w jakiejś strategii. Zapanowanie nad taką ilością wojska i niewolników jest bardzo ciężkim zadaniem. Chwała jednak autorom za uniknięcie buraka znanego wszystkim z innych gier. Nie musisz się martwić o nudne i długie przemieszczanie jednostek pomiędzy prowincjami. Do przenoszenia niewolników lub oddziałów wojska służą specjalne campy. Stawiamy taki camp, zaznaczamy jednostki, które chcemy przenieść do innej prowincji, a potem na mapie zaznaczamy, do której prowincji chcemy przenieść jednostki. Proste i szybkie. Najciekawszy jednak w Theocracy jest element RPG, bo chyba inaczej tego nazwać się nie da. Każda jednostka czy to wojak, czy też niewolnik posiadają po pięć statystyk. Obok tak typowych, jak atak czy zdrowie, jest również doświadczenie. Rośnie ono z czasem, tak jak w klasycznych erpegach. Jednocześnie rosną jego pozostałe atrybuty (siła, szybkość etc.).

Wojownika, którego doświadczenie podrośnie (czyli jeżeli przeżyje kilka większych bitew) możesz awansować na oficera. Taki oficer posiada większe zdolności od przeciętnego wojownika, a także wpływa pozytywnie na resztę oddziału. Przynajmniej teoretycznie, bo w Theocracy mamy również coś takiego jak morale. Jeżeli morale wojaków jest niskie, to oczywiste jest, że podczas walki część z nich się podda. Ciekawostką jest sposób tworzenia niewolników oraz jednostek bojowych. Z każdego niewolnika można zrobić żołnierza i odwrotnie. Wysyłasz zwyczajnie niewolnika do szkoły i tam przechodzi on dość długi trening, po którym staje się żołnierzem. Jednym kliknięciem możesz też z wojaka uczynić rolnika lub budowniczego. Bardzo rozsądny pomysł.

Wśród prawie czterdziestu różnych jednostek bojowych są m.in. zwierzęta oraz kapłani. Ci ostatni dzielą się na kilka klas i mogą się uczyć się w Pyramid Of Magic typowych dla każdej klasy czarów (w sumie jest ich około trzydziestu). Przykładowo kapłan ognia włada takimi czarami, jak Fire Ball, Fire Wall, Fire Ring i Flame Wave, a kapłan zdrowia dysponuje Healing, Stone Skin, Hypnosis i Epidemic. Kapłani, aby czarować, potrzebują many. Jak się ją uzyskuje? A jak myślicie po co Aztekowie składali tyle ofiar? Właśnie po to się je składa w Theocracy, aby otrzymać manę potrzebną do czarowania. Ofiary składa się z pojmanych wrogów lub z własnych niewolników. Radzę Ci nie mieć w tej kwestii żadnych skrupułów. Mana jest bardzo ważna i nie ma sensu zastanawiać się, czy warto poświęcić kilkunastu niewolników na ten szczytny cel. Powiadam Wam, że warto. Nie za-

Po lewej:
Ci dwaj faceci z pewnością nie należą do kółka różańcowego.

Aztekowie

Indiańskie plemię, które ok. 1250 przybyło do Doliny Meksyku z mitycznej krainy Aztlan (stąd nazwa). Samo zwało się pierwotnie Mexitlin, następnie Mexica. Pod koniec XIII wieku Aztekowie osiedlili się na jednej z wysepek jeziora Texcoco (wg legendy miejsce wskazał im bóg Huitzilopochtli), na której 1325 (lub 1375) założyli miasto-państwo Tenochtitl. Około roku 1375 ich władcą został wódz Acamapichtl, który panował ponad 20 lat. Następnie jego syn Huitzilihuitl, rządzący do ok. 1414. Obaj władcy rozbudowywali miasto, którego liczba ludności szybko rosła. Powstała nowa osada Tlateloco. Początkowo Tenochtitlan był ściśle uzależniony od Tepaneków z Azcapotzalco, płacił im wysoki trybut i dostarczał żołnierzy na prowadzone przez nich wojny.

Na przełomie XIV i XV wieku Aztekowie rośli w siłę militarną, zagrażając Tepanekom, których władca, Maxtla, rozkazał w 1428 zamordować rządzącego w Tenochtitlanie Chimalpopokę. Nowy władca aztecki, Itzcoatl (1428-1440), za radą wybitnego wodza i polityka Tlacaelela, podjął walkę z Tepanekami, zawiązawszy z Texcoco i Tlacopanem sojusz zwany Trójprzymierzem. Sprzymierzeni pokonali Tepaneków, którzy utracili swoje wpływy.
Dominującą pozycję w Dolinie Meksyku zdobyli Aztekowie, którzy przekonani o swej misji dziejowej wybranego "narodu Słońca" rozpoczęli podbój sąsiednich plemion. Następni władcy (m.in. Montezuma I, Axayacatl, Ahuitzotl, Montezuma II) rozszerzali panowanie Azteków oraz umacniali Imperium. 8 listopada 1519 do aztekiej stolicy wkroczył Cortes uroczyście witany przez Montezumę II, który wierzył, że hiszpański konkwistador jest wcieleniem boga Quetzalcoatla. Aztecki władca został uwięziony przez Hiszpanów, którzy postanowili opanować miasto i zdobyć zgromadzone w nim złoto.

Podczas wyjazdu Cortésa do Veracruz pozostawiony w Tenochtitlanie de Alvorado dokonał masakry Indian (w tym kobiet i dzieci), zgromadzonych na uroczystości święta ku czci Tezcatlipoki i dokonał rabunku świątyni. Wybuchło masowe powstanie ludności Tenochtitlanu, w wyniku którego Hiszpanie ponieśli dotkliwą klęskę i zostali wyparci z miasta. Ponowny szturm na Tenochtitlan Cortes podjął w 1521. Miasto, bohatersko bronione przez młodego władcę Cuahtemoca, poddało się Hiszpanom 13 sierpnia 1521, po 3 miesiącach krwawych walk. Zdobywcy zniszczyli Tenochtitlan, zakładając na jego ruinach miasto Meksyk, a na podbitych terenach utworzyli w 1522 Nową Hiszpanię (Nueva Espana), której namiestnikiem został Cortes.

Państwo Azteków było militarno-teokratyczną monarchią elekcyjno-dziedziczną, wyboru króla dokonywała rada reprezentantów klanów. Podstawową dziedziną gospodarki było rolnictwo (głównie uprawa kukurydzy i jej odmian). Struktura społeczeństwa azteckiego była zróżnicowana funkcjonalnie i zhierarchizowana. Klasę wyższą stanowiły 3 warstwy ściśle ze sobą powiązane: urzędnicy-szlachta, wojskowi-szlachta i kapłani. Niżej w hierarchii stali kupcy i rzemieślnicy oraz rolnicy dzielący się na: chłopów wolnych, chłopów-żołnierzy oraz chłopów poddanych pracujących w dobrach państwowych. Najniższą grupę tworzyli niewolnicy i mayeques, czyli przypisani do ziemi w majątkach prywatnych. W dziedzinie kultury i wiedzy o świecie Aztekowie wnieśli niewiele nowego, przejmując i rozwijając dziedzictwo Majów, Zapoteków i Tolteków.

Znaczne osiągnięcia miała natomiast aztecka medycyna. Prócz powszechnie stosowanych praktyk magicznych umiano np.: leczyć złamania kości, dokonywać trepanacji czaszki, szyć głębokie rany cięte, przeprowadzać operacje plastyczne twarzy, sondować żołądek. Znano system znieczulania przez wprowadzenie w trans lub uśpienie, stosowano upuszczanie krwi, bioprądy. Wykonywano masaże, nacierania, lecznicze kąpiele wodne i parowe. Wśród leków przeważały zdecydowanie zioła, wykorzystywane do dziś w indiańskiej medycynie ludowej.

brakło w Theocracy jednostek specjalnych, jakimi są Herosi. Występuje ich w grze piętnastu i każdy dysponuje innymi zdolnościami specjalnymi. Z kilkoma herosami można sobie bez problemu poradzić ze sporym oddziałem wroga. Interesującymi jednostkami są Master Of Jaguars. Jak sama nazwa wskazuje zajmują się oni szkoleniem do celów bojowych jaguarów (diabelnie dobre jednostki), ale mogą oni szkolić także orły. Takie wyszkolone orły znakomicie służą jako jednostki wywiadowcze.

Jakiś większych nowinek nie ma w taktyce. Gracz może ustawić swój oddział w któryś z sześciu proponowanych przez programistów formacji lub stworzyć własną. I to jest niezłe, gdyż jednostki ustawiamy na czymś co przypomina... szachownicę. Jest to o tyle fajne, że można dokładnie rozstawić jednostki właśnie tak jak chcemy. I to tyle, jeśli chodzi o niekonwencjonalne rozwiązania w Theocracy. Resztę, czyli handel, dyplomację, edukację przerabialiśmy już w innych grach tego typu. Może poza wprowadzeniem funkcji Governatora, dzięki któremu handel z innymi dynastiami przebiega sprawniej i są z niego większe zyski.

Grafika Theocracy stoi z pewnością na bardzo wysokim poziomie, ale i tak nie dorównuje Age Of Empires 2. Chyba nie spodziewaliście się, że debiutanci pokonają mistrzów? W sumie efekt pracy grafików Philos Lab określiłbym

jako wypadkową pierwszej części Age Of Empires oraz Faraona. Faraona to chyba przez te piramidy, które kojarzyły mi się właśnie z tym tytułem. Wszystko pozostałe to jednak zdecydowanie jedynka Age Of Empires. Animacja i wygląd ludzi oraz zwierząt, drzewa, budynki, rzeki to wypisz wymaluj wzorowanie się na dziele Microsoftu. Może jest tylko bardziej kolorowo, ale to chyba z powodu większej ilości jednostek na ekranie oraz ciekawszych ubiorów. W końcu w Age Of Empires nasi poddani biegali prawie na golasa, a w Theocracy wojownicy są poubierani w fantastycznie kolorowe ciuchy ;). No i te pióropusze na głowach. Ładne dla oka są efekty czarów, a szczególnie tych rzucanych przez kapłana ognia, jak np. ognista kula czy ściana ognia. Jako że jednostki mogą się poruszać również po puszczy, autorzy próbowali wymyślić coś w stylu tego, co doświadczyliśmy w Age Of Empires II (pamiętacie zarysy sylwetek za drzewami i budynkami?). W końcu poprzestali jednak na tym, iż jednostki skryte za czymś symbolizują flagi.

Bardzo wysokiej jakości są cut-scenki. Pojawiają się one często i muszę przyznać, że nie ustępują w niczym Age Of Empires 2. Nie podoba mi się tylko, że są one dość brutalne. Na każdym kroku w filmikach leje się krew. Rozumiem, że składanie ofiar w imperium Azteków stało na porządku dziennym, ale wolałbym oglądać filmiki, które nauczą mnie czegoś o historii Azteków. To taka malutka dygresja.

Dźwięk i muzyka w Theocracy też jest niezła, aczkolwiek nie wyróżnia się zbytnio na tle innych gier. Muzycznie Age Of Empires II powaliło mnie na kolana, natomiast Theocracy... No cóż muzyczka jest ładna, ale raczej nie zapadająca w pamięci. Tak tu chwalę produkt Ubi Softu za grafikę i dźwięk, a zapomniałbym napisać o poważnym mankamencie. Sami autorzy zalecają do grania blaszaka z prockiem P II 400 oraz 128 RAM. I wiedzą co robią, gdyż gra zwyczajnie chodziła mi tragicznie (P 333 i 64 RAM). Musiałem sobie "wypożyczyć" na dłuższy czas kompa Geminiego, aby w pełni nacieszyć się Theocracy. Nie wiem, czy powodem żabkowania jest nie zoptymalizowanie kodu, czy też olbrzymia ilość jednostek na ekranie. Tak czy inaczej Theocracy nie chodzi tak jakby sobie życzył każdy gracz i rzutuje to ujemnie na całość gry.

Dobrze się stało, że Theocracy odrodziła się niczym Feniks z popiołów. Co prawda ta gra nie wnosi za wiele nowego do gatunku RTS, ale jest naprawdę jedną z lepszych w tym gatunku. Podoba mi się zwłaszcza za te elementy RPG, niespotykane w "riltajmach". Znakomity debiut Philos Lab i... czekam na dalsze dzieła tego teamu. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Ubi Soft
Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165
Internet: http://www.philoslabs.com
Wymagania: P 233, 64 RAM, CDx10, WIN 95/98
Akcelerator: nie korzysta

Plusy:
- oprawa audio-wizualna
- fajne filmiki (czasami dość brutalne)
- kilka ciekawych pomysłów
- duuuużo czarowania ;)
- ciekawy system awansowania poszczególnych jednostek
- elementy RPG

Minusy:
- ogromne wymagania sprzętowe!!! (to co macie obok wystarcza by uruchomić grę :))
- nie za duża oryginalość

Ocena: 8

Już w sklepach!

Krew się leje ...

W CAŁOŚCI PO POLSKU

**W polskiej wersji językowej wystąpili:
Andrzej Chyra, Marcin Troński,
Jeremi Jemiołowicz.**

SKOUT

Skaut to:
- 17 rozbudowanych misji
- niezwykła Sztuczna Inteligencja wrogów
- ogromny wybór broni
- elementy przygodowe i fabularne
- konieczność współdziałania człowieka-gracza i bitewnego robota
- rozbudowane opcje gry sieciowej

Jeśli chcesz sobie tylko postrzelać, to Skaut nie jest grą dla ciebie. Tu trzeba też ruszyć głową, a nie tylko szybko naciskać spust!
- uwolnij zakładników
- wedrzyj się do komputerów wroga
- badaj tajemnicze instalacje Kybernoidów

CZAS OCALIĆ ŚWIAT, ZWIADOWCO !

Planeta Lugubrios została otoczona polem siłowym. Złowrodzy Kybernoidzi - rasa szaleńców - szykują tam broń mogącą zagrozić Galaktyce. Przez pole siłowe może przedrzeć się tylko jeden człowiek i jeden robot. Ty i Twój Bitewny Dron.

CENA 69 zł

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 832-46-43
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

MODERN GAMES

Soft Enterprises

Sklepy Firmowe WARNET

WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Demise: Rise of the

...Sprawdźmy raz jeszcze - rzemienie plecaka w porządku, nie powinien zsunąć się w trakcie walki, brązowy miecz w wytartej pochwie obciąża pas, na drewnianej, opartej o mur tarczy nie ma jeszcze śladów uderzeń. Jeszcze. Już za moment bowiem zagłębimy się w mrok dawnych kopalni Mythinitu pod Dejenol; kopalni słusznie określanych mianem Czeluści Dejanolu. W nich bowiem zalęgło się Zło; Zło o wielu twarzach, z których każda kolejna jest gorsza od poprzedniej. Ech, zastanawiam się, jak długo jest w stanie stawiać mu czoła człowiek, taki jak ja - nowicjusz gildii wojowników, którego wyposażenie nie wzbudza zainteresowania najbardziej nawet zdesperowanych złodziei. No nic, nie czas dumać - czas ruszać, złoto i sława czekają za tymi wrotami. Wrotami opatrzonymi ogromnym, runicznym napisem: Demise: Rise of the Ku'Tan, wyrytym przez znanego w kręgach miłośników gier Davida Allena.

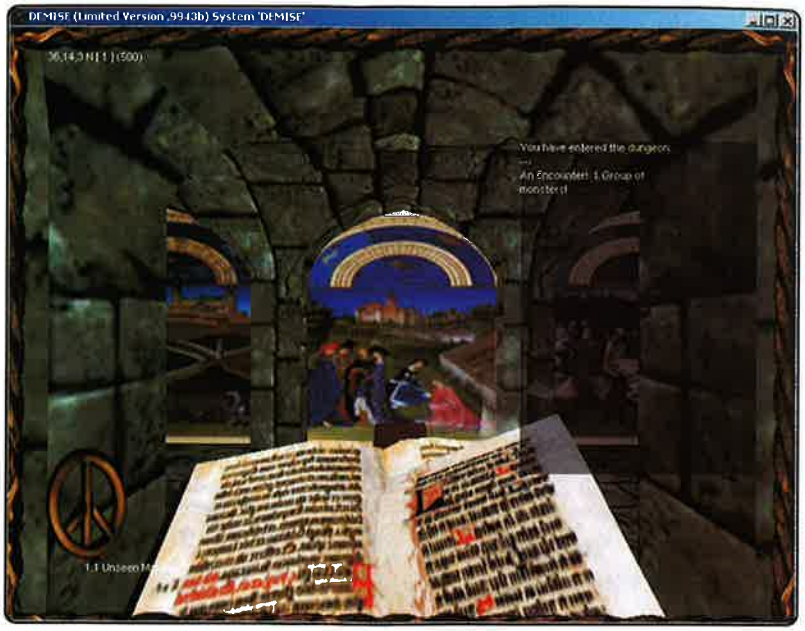
Gem.Ini

Jestem gotów przyjąć każdą stawkę, że niewielu z czytających te słowa na brzmienie tego nazwiska, rozbłysły oczy. Jeśli jednak od parunastu sekund bije od Was blask, oświetlający sporą część okolicy - jesteście bez wątpienia tymi, którzy wiele dni spędzili w lochach Mordoru, jego pierwszego, shareware'owego (tak, tak - nigdy nie dane było Mordorowi stać się grą sklepową...) dzieła, a być może również bawiąc się innymi grami tego typu: Dungeon Hack bądź Bard's Tale. Jeśli tak - jesteście tymi, którzy w tym miejscu przerwą zapewne czytanie tego tekstu, wiedząc doskonale o czym będzie w nim mowa.

Jeśli jednak to, co powyżej, niewiele Wam mówi - czytajcie dalej. Demise bowiem to dzieło z całą pewnością warte poznania! Chociażby dlatego, że jego korzenie sięgają czasów, gdy o CDA nikt nawet nie myślał, czasów, gdy komputerem marzeń był Commodore 64 ze stacją dysków. Wtedy to właśnie połknąłem bakcyla crpg, do upadłego zagrywając w jedną z najwybitniejszych, moim zdaniem, gier tego typu: Bard's Tale. Być może w czasach, gdy od gry wymaga się przede wszystkim niebanalnej fabuły, dziwne się Wam wyda, że znacząca większość gry polegała na eksplorowaniu coraz to trudniejszych poziomów podziemnych labiryntów, zabijaniu coraz potężniejszych wrogów, zdobywaniu doświadczenia i coraz to potężniejszych artefaktów, którymi można było pokonać nowych, potężniejszych wrogów i zejść na kolejny, jeszcze groźniejszy poziom podziemnego labiryntu. Wszystko zaś po to, by na samym końcu znaleźć się oko w oko z tym najgorszym, tym, przeciw któremu podjęto całą wyprawę - Zło wcielone, Mad-One, które za wszelką cenę należało powstrzymać... Aż dziw, że dysponując taką właśnie treścią i równie prostą formą - 16-stoma kolorami, rozdzielczością 320x200 i średnio licząc czterema klatkami na animacje dawał tak ogromną satysfakcję. Zgadza się bowiem: to było proste; ba - nawet, jak określiliby to dzisiejsi miłośnicy komputerowego role-playing - prostackie! A mimo to... Zresztą... zauważcie, że gier role-playing tego typu, pokrewnych rouge-like, a więc obserwowanych z perspektywy pierwszej osoby labiryntówek fantasy bez wyrazistej fabuły, jest bardzo wiele. Niedaleko odbiegła od tego schematu na przykład słynna trójca Eye of the Beholder, czy gry robione pod egidą TSR, jak Menzoberanzzan i Ravenloft, czy wreszcie Wizardry, Might & Magic, Stonekeep, Daggerfall i tak dalej, i tak dalej...

Wróćmy jednak do Demise. Ten, jako się rzekło, wywodzi się wprost ze wspomnianego Mordoru - gry stanowiącej sam rdzeń gatunku, samo sedno prostoty, ale i niesamowitej grywalności zarazem. Jest to bowiem dokładnie ta sama gra, która zapowiadana była jakiś czas temu jako Mordor II, a następnie, jako twór Interplay - Infinite Worlds. Co ciekawe, stanowi on jedynie rozwinięcie idei dawnego Mordoru, skutecznie opierając się próbom modernizacji i "ulepszeń". Dalej więc chodzi się "skokami" i obraca o min. 90 stopni; dalej też walkę najpierw się planuje (w ograniczonym stopniu) i jedynie obserwuje jej przebieg, programowi pozostawiając przeliczanie dziesiątków współczynników i modyfikatorów i ogłaszanie wyników każdej z rund. Jest jednak coś, co od pierwszego rzutu oka zdra-

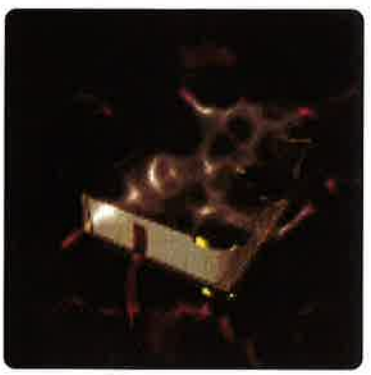
e Ku'Tan



dza, że pochodzi z A.D. 2000 - oprawa graficzna, dzięki której naprawdę nie trzeba domyślać się, jak wygląda przeciwnik (bo przykładowo jedna ikonka reprezentuje całą rodzinę np. goblinoidów), czy znaleziony właśnie przedmiot - wszystko jest aż nader wyraźnie widoczne. Odpowiedzialnością za taki właśnie doskonały stan obarczyć należy doskonały, świetnie wykorzystujący możliwości bibliotek OpenGL (ale i Direct 3D), autorski engine 3D. To właśnie on wizualizuje kolejne "kostki" lochów, świetnie je przy tym dynamicznie oświetlając (efekty rzucanych czarów - mniam!) i to on animuje napotkane stworzenia - w tym bardzo widowiskowo, lecz co ważniejsze - wyjątkowo wiarygodnie rozchlapując ich płyny ustrojowe po ścianach i posadzce... Warto nadmienić jednak, że nie wszystko tworzone jest w real-time - miasto i lokacje w nim, oraz przedmioty to jedynie znakomicie przygotowane, prerenderowane obiekty 3D.

Jak zacząć zabawę? Przede wszystkim niezbędne jest utworzenie własnego bohatera, bądź - dla zwiększenia szans przeżycia w jawnie wrogich Czeluściach Dejanolu - grupy takowych. Klasycznym kwartetem sprawdzającym się w tego typu grach będzie niewątpliwie dwóch wojów, adept sztuki złodziejskiej i mag. Ten zestaw daje największe szanse na sprostanie wyzwaniom - brutalnej sile, zabójczej magii, przemyślnym pułapkom. Dobór odpowiednich do zadań osób jednak nie będzie rzeczą tak prostą, jak mogłoby się wydawać: 9 ras - Człowiek, Elf, Gnom, Krasnolud, Yeti, Ogre, Saris (coś na kształt półelfa), Troll, Gigant, 12 gildii - profesji: Rzemieślnik (którego jedynym atutem jest to, że szybko się uczy...), Wojownik, Paladyn, Ninja, Złodziej, Barbarzyńca, Badacz (hmm - zwiadowca?), Łotr, Mag, Sorcerer, Wizard, Kapłan (uff...); 3 charaktery: standardowo - dobry, neutralny, zły i... aż dwie płcie dają łącznie ogromną liczbę kombinacji, z których tylko niektóre będą właściwe. Warto więc przed rozpoczęciem kreacji zapoznać się z dokładnym opisem każdej z ras i gildii...

Po utworzeniu dream teamu i złożeniu wizyty u miejscowego władcy - rządcy Dejanol o przyjęciu zadania (co nie jest obowiązkowe - można więc grać swoim własnym tempem, choć po prawdzie - nie ma żadnych limitów czasowych związanych z zadaniami...), schodzimy po raz pierwszy w podziemia. Ich wielkość jest dosłownie porażająca: ponad 30 zróżnicowanych poziomów, z których każdy to kwadrat o boku 45 na 45 pól (około 2000 pól do przeglądania!), wypełniony ponad 500 (sic!) rozrzuconymi mniej więcej przypadkowo gatunkami wrogów, od prostych do zabicia nawet na pierwszych poziomach - tzw. jednostrzałowców - aż po te, które naszych trzyklasowych herosów (wojowników / paladynów / sorcererów, przebijających się przez mroki niczym dwunożny lodołamacz) zdejmują jednym przypadkowym chuchnięciem.



Warto przeto uczyć się czarów, które czasowo (a może i permanentnie) zmodyfikują naszą charakterystykę (ponad 100 do wyboru, przy czym efekty ich rzucania są jednymi z najlepszych, jakie do tej pory miały okazję podziwiać moje oczy - np. fireball - wściekle żółto-czerwona kula, z sypiącymi się z niej skrami i pozostawiająca dym...) i sprawią, że przeciwnik może nie tyle będzie musiał się z nami męczyć, ale chociaż zainteresować... Warto też zbierać i wyposażać grupę w coraz potężniejsze artefakty spośród imponującej liczby 500 (sic!) przedmiotów. Wszystkie te ogromne liczby sprawiają, że nawet okrojone do "raptem" 7 poziomów demo (które postaram się wcisnąć, jednak - by być uczciwym - nie sądzę, by mi się ta sztuka udała - ma ponad 110 megsów... :( ), to według Davida Allena - ok. 100 godzin zabawy. Moim zaś zdaniem - znacznie, znacznie więcej. Ja bowiem, w przeciągu czterech dni nieustannej zabawy, co przekłada się na około 40 godzin grania, czułem się w miarę bezpiecznie (co nie oznacza, że nie zdarzało mi się zginąć...) na pierwszych trzech poziomach, przy czym w pełni odkryty miałem jedynie ten pierwszy!

Ano właśnie - zginąć... Niestety dla wielu graczy, a na szczęście dla gry, nie zaimplementowano w niej czegoś tak zabójczego dla grywalności, jak funkcja save (a przynajmniej nie w trakcie gry, opuszczając ją - owszem - stan zostanie zapisany, niemożliwe jest jednak ułatwianie sobie życia metodą save & load). W momencie więc, gdy natrafimy na przeciwnika silniejszego niż mogliśmy przypuszczać - nieodwołalnie giniemy, tracimy złoto, a być może i część wyposażenia. A o ile pozostałym przy życiu nie uda się zwalczyć zagrożenia, przeleżymy sobie wiele dni, zanim grupa komputerowych bądź - w przypadku gry multiplayerowej - żywych poszukiwaczy natknie się na corpus delicti naszych błędów w taktyce walki. Wtedy też nie pozostaje nic innego, jak odwiedzić Morque i postarać się wyrwać naszego bohatera z objęć śmierci. Oczywiście odbędzie się to za niewielką opłatą i bez gwarancji powodzenia; może się więc zdarzyć, że nie tylko postać nie wstanie, ale na skutek błędu straci punkcik kondycji fizycznej... Warto też pamiętać, co niejako nadmieniam tylko, by zamknąć na dobre temat życia, śmierci i życia po śmierci, że w sytuacji, gdy przekręci się nam cały team, a wyra-

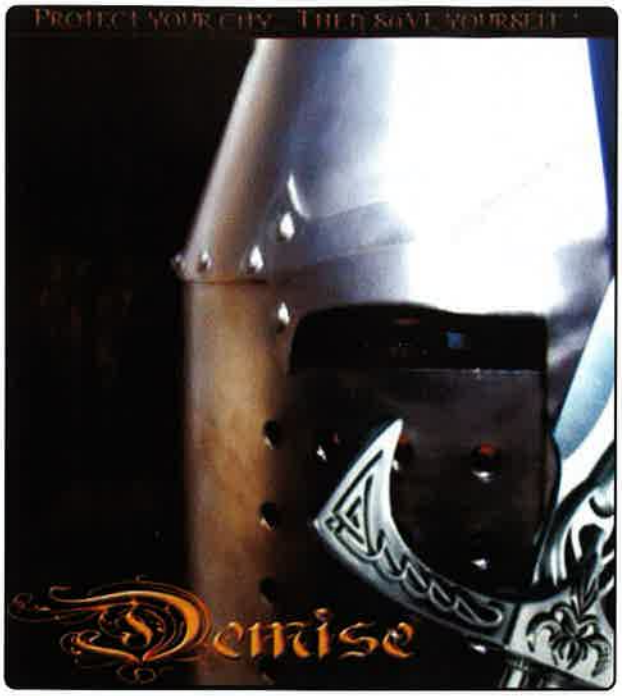
Demise jest najlepszym jak do tej pory, niesamowicie rozbudowanym erpegiem "starej szkoły", uwzględniającym wszystko, co dla tego gatunku niezbędne (zróżnicowanie i rozwój postaci), podkreślającym to, co najlepsze (wolność wyboru i rozbudowanie świata) i szerokim łukiem omijającym to, jak na przykład bezwzględnie liniowa fabuła potrafi zabić grę tego typu!

U góry:
Miasto - bezpieczna przystań i baza wypadowa...

tują jednego (standardowo - aktualnego leadera drużyny) - można w tejże samej kostnicy zamówić team, który, za niewielką opłatą, przywlecze tu ciała Twych towarzyszy. (Można też zaniedbać tego; i tak jak ja po trzech dniach, będąc już w miarę przypakowanym wojem znalazłem pozostałą trójkę - o jakieś 10 lat młodszą i 30 poziomów słabszą...).

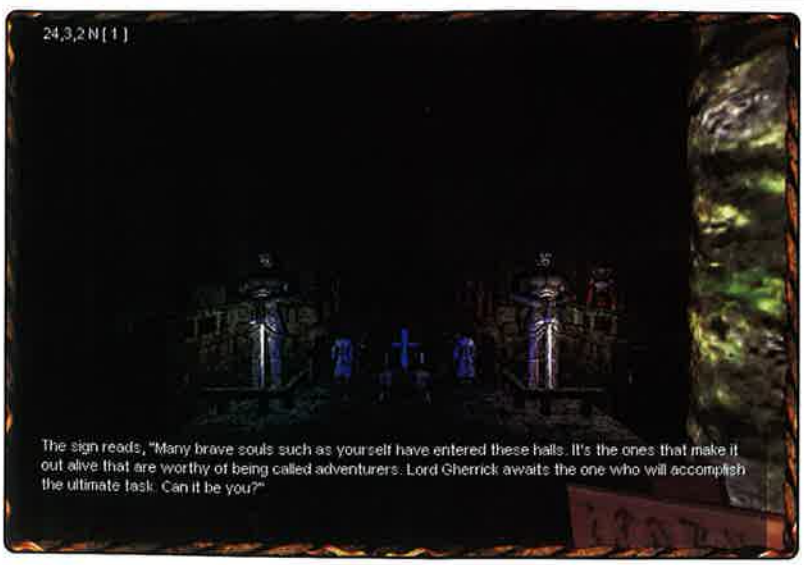
Co więc, tak w dwu zdaniach, sprawia sprawia, że Demise stał się dla mnie ostatnio jednym z najbardziej przewrotnych gier-pożeraczy czasu, jakie dane mi było poznać? Jedną z dwu rzeczy, które autentycznie uzależniają (tak, właśnie uzależniają...) od niego, jest to, że przez cały czas oferuje wyzwanie. Nieistotne bowiem, że jesteś wspaniałym herosem w aż skrzącej się od magii zbroi - zawsze może przytrafić Ci się coś, co sprawi, że ze spokojem wypływającym tylko z poczucia totalnej bezsilności oczekiwać będziesz śmierci swego bohatera... Początkowo to będą choroby, trucizny, bądź trywialne utopienie, później - paraliże, skamienienia i tak dalej, i tym podobne. Zresztą nie trzeba wcale pecha, by mieć stałe wrażenie tego, że nasza wypieszczona drużyna nie stanowi na dłuższą metę godnego przeciwnika labiryntu i jego mieszkańców. Sam fakt, że spychani naturalną chęcią zobaczenia i sięgnięcia po więcej (punktów doświadczenia, złota, artefaktów, potworów, które można sprzedać, czegokolwiek innego...) schodzimy na coraz niższe poziomy, które aż kłębią się od coraz groźniejszych przeciwników i coraz bardziej przemyślnych pułapek sprawia, że albo mamy się na baczności i potrafiąc w porę uznać wyższość wroga (i poprzysięgając mu, że my tu jeszcze wrócimy) wycofać się, albo też wyniosą nas na powierzchnię w płóciennych workach... Osobiście dla mnie też, choć z racji skrzywionego nieco grami fabularnymi charakteru, nie mogę brać tego za pewnik, obowiązujący bez wyjątków w stosunku do wszystkich, ogromną rolę odgrywał fakt jej totalnej nieliniowości - tu bowiem robisz tylko to, co chcesz, nie masz obowiązku ratowania świata, jeśli tak naprawdę to chciałeś się tylko nachapać...

Podsumujmy - Demise w chwili obecnej to bez wątpienia największy i najbardziej rozbudowany (oczywiście wyłączam tu generujące losowo świat rouge-like'i) labiryntowy role-play starej szkoły. Jest to zaś tym bardziej godne podziwu, że pozostał on w zasadzie przemysłem domowym - jej budżet zamknął się w 500 tys. dolarów (w tym 150 kasy własnej Allena),



U dołu:
Nie sugerujcie się zbytnio wyglądem screenów. Najpierw spróbujcie zagrać...

co jak na produkt komercyjny nie jest wcale kwotą oszałamiającą... To jednak udowadnia, że grom nie jest potrzebna świetna oprawa graficzna i dźwiękowa (choć te tu są naprawdę niezłe - ciekawe zaś, że tak jest, bo w tej drugiej wiele zaadoptowano wprost z Mordor - m.in. krzyki 'help' i 'bye-bye', dźwięki uderzeń... - autor twierdzi, że nie miał sumienia ich wywalać... ;). Wystarczy, że mają duszę. Tak było ze starym dobrym Bard's Tale, czy Mordor (by nie szukać daleko), tak też jest w przypadku Demise: Rise of the Ku'Tan. I w zasadzie gdyby nie fakt, że potrafi przytkać naprawdę wydajny sprzęt (C300 z 64 pamięci i 16 megową kartą graficzną), dałbym jej pełną dziewiątkę (na znaczek nie ma co liczyć - i tak większość uważa aktualną ósemeczkę za żart primaaprilisowy... - niewierni...). Ta gra bowiem jest jej w pełni warta.



PS. Wbrew obawom, jakie towarzyszyły mi w trakcie gry, znalazła ona wreszcie swego polskiego dystrybutora - jest nim Coda. Przeto, kiedy już znajdziejcie obmierzłego Ku'tan Jenala i udowodnicie mu, że głupi był wszczynając wojnę - przyślijcie mi screena bądź maila z statsami swych herosów - zawsze to miło zobaczyć, że ktoś jest na 999-tym poziomie... ;) □

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Artifact Entertainment
Dystrybutor:
Coda tel. (022) 826 33 11
Internet:
http://www.artifact-entertainment.com/demise/
Wymagania:
P 200, 32 MB RAM, SVGA 4 MB
Akcelerator:
wskazany

Plusy:
- długo by wymieniać - najważniejszy jest klimat...
- wyjątkowo dobra, jak na gry tego typu, oprawa graficzna
- klimatyczna oprawa dźwiękowa
- idealnie nadająca się na tło muzyczne sesji roleplaya soundtrack - ma klasę, powiadam Wam...
- opcja mutiplayer - z chatem, wyznaczaniem zadań itd.

Minusy:
- nie obsługuje kart niezdolnych do renederowania jedynie części ekranu - np. Voodoo 2 - pozostaje więc tylko tryb software
- zasobożerna... (pamięć kompa, czas człowieka...)
- może stać się przyczyną kłopotów w Real Life - silnie uzależnia...

Hokus Pokus Różowa Pantera

Postać Różowej Pantery od zawsze będzie mi się kojarzyć z radosnym (w znacznej większości) dzieciństwem oraz niecierpliwym wyczekiwaniem na chwilę, gdy zapełniona po brzegi raportami z przebiegu ostatniego zjazdu jedynej partii, Telewizja Polska (a raczej jej program), łaskawie puści jakiś dziesięciominutowy ochłap dla młodszej publiczności.

Jaspin

Niestety momenty, gdy dobranocka była wypierana przez specjalne wydanie Dziennika Telewizyjnego, w którym to najczęściej występował smutny pan w ciemnych okularach i ogłaszał, że Teleranka znowu nie będzie, występowały jak na mą dziecięcą cierpliwość zbyt często. Z powyższych i innych powodów, których tutaj nie będę wymieniać, nie dane mi było delektować się w takiej ilości, w jakiej bym chciała, filmami animowanymi z Różową Panterą na czele. Wspomnienia powyższe przypłynęły do mej głowy w momencie, gdy oczy moje, znajdujące się bądź co bądź w tej samej czaszce, ujrzały niezwykle różowe, wielkie

pudełko z wyrysowaną na jego centralnym miejscu... Różową Panterą. Ha!

Zdziwienie moje było na ów widok tym większe, gdy okazało się, że zgrabne pudełeczko kryje w sobie różową płytkę CD, a na niej wypaloną grę przygodową dla dzieciaków. Ogłuszenie moje absolutne (bez użycia dębowej ławy) nastąpiło w momencie odkrycia przeze mnie, że gra jest w całości spolszczona przez CD Projekt, który, ku uciesze zapewne wielu fanów, postanowił zatrudnić do tej niewdzięcznej i ciężkiej roboty m.in. Cezarego Pazurę w roli Różowej Pantery. Oczywiście to nie jedyne słynne nazwisko, reklamowane na pudełku gry, na liście płac znalazło się również miejsce dla Natalii Kukulskiej, Tomasza Szweda oraz Emiliana Kamińskiego.

Oszołomiona lekko słynnymi nazwiskami na pudełku, postanowiłam w końcu sprawdzić, w jaki sposób CD Projektowi udało się wszystko sklecić w jedną sensowną całość. Przy pierwszym uruchomieniu, czyhała na mnie, niczym Gem.ini w autobusie linii 145 siedzący na moim ulubionym miejscu, przykra niespodzianka. Ze względu na wiekowość brytyjskiego oryginału, który za wzór posłużył CD Projektowi, grafika gry jakością przypomina radosną twórczość pierwszych jaskiniowców, żyjących jakiś milion lat przed naszą wspaniałą, cywilizacyjną erą (albo coś koło tego). Z czasem można się przyzwyczaić do licznie reprezentujących grafikę na ekranie kresek oraz słabych animacji; być może czepiam się zupełnie niesłusznie, co może być wynikiem mego silnego przyzwyczajenia i uzależnienia od rozmytych idealnie teksturek?

Pierwsze złe graficzne wrażenie poszło w niepamięć (do czasu, gdy zabrałam się za niniejszy tekst) w momencie, gdy udało mi się przebrnąć przez pierwsze zagadki gry. CD Projekt nie ograniczył się tylko do spolszczenia gry, ale również z udanym skutkiem pokusił się o nieco dogłębniejszą lokalizację. Słychać ją przede wszystkim w tekstach, które idealnie wpasowują się w polskie realia i nadają zabawie niezwykle humorystyczny efekt. Dowcip, wypowiadany przez bohaterów gry, ściele się gęsto i nieraz długo musiałam dochodzić do siebie po długotrwałym głośnym rechotaniu. Nie tylko tłumacze stanęli na wysokości zadania i wstrzyknęli do oryginalnego scenariusza nieco bardziej "spolszczonego" humoru, ale również wspomniane wcześniej słynne głosy aktorskie mają tutaj swój ogromny udział. Pomimo pozornie błahego zadania, aktorzy wywiązali się z niego jakby co najmniej byli na przesłuchaniu do roli w Panu Tadeuszu czy Quo Vadis. Wielce smakowitym kąskiem są również pojawiające się, po przejściu danego etapu gry, piosenki (specjalnie napisane dla tej gry) w wykonaniu Natalii Kukulskiej, Majki Jeżowskiej oraz innych nie mniej sławnych polskich wokalistek.

Hokus Pokus Różowa Pantera jest wysokiej klasy grą w swoim dosyć nielicznie reprezentowanym gatunku, czyli gier dla dzieci. Jest niemalże sztandarowym przykładem dla tych, którzy noszą się z zamiarem stworzenia z prawdziwego zdarzenia gry komputerowej dla dzieci (jak i jej udatnej lokalizacji).

Ze względu na oprawę gry, nieco na dalszy plan zeszła mi historyjka, na której zabawa się opiera (o niej możecie poczytać nieco więcej w teście beta-wersji tej gry, w CDA 3/2000). Nie mogę nic zarzucić zagadkom logicznym, typowym dla gier przygodowych, które miejscami swym poziomem oraz logiką przewyższają dzisiejsze przygodówkowe produkcje dla nieco starszych graczy. Przyznam też, że ciężko jest się zmusić do uruchomienia i zrecenzowania gry dla dzieci szczególnie w chwili, gdy Naczelny w swej szufladzie trzyma pożądane przez większość redakcji tytuły, w rodzaju Quake IV czy Alien vs Predator V, jednak w przypadku Różowej Pantery nie miałam z wykrzesaniem z siebie nieco entuzjazmu żadnego problemu.

Adresowana do dzieci gra wyjątkowo mnie ubawiła, wysoki poziom udźwiękowienia, dialogów oraz logicznych zagadek skłaniają mnie do pochwalenia grze 8 nieoficjalnych punktów. Nieoficjalnych ponieważ raczej dyskusyjne byłaby ta ocena w zestawieniu z 9 punktami przyznanymi przeze mnie również przygodówce Gabriel Knight III i być może niektórzy z czytelników mogliby poczuć się mocno dotknięci. Dlatego nie będzie oficjalnej oceny, wyszczególniania plusów i minusów itd. Hokus Pokus Różowa Pantera jest wysokiej klasy grą w swoim dosyć nielicznie reprezentowanym gatunku, czyli gier dla dzieci i jest niemalże sztandarowym przykładem dla tych, którzy noszą się z zamiarem stworzenia z prawdziwego zdarzenia gry komputerowej dla dzieci (jak i jej udanej lokalizacji). □

Ocena: 8

Fajna gra familijna

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Wanderlust Interactive, Inc.
Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 8257151
Internet: http://www.cdprojekt.com
Wymagania: 486/66 MHz, 16MB RAM, cdx2, Win 3.x/95/98/2000
Akcelerator: nie wymagany

Campaign 1776

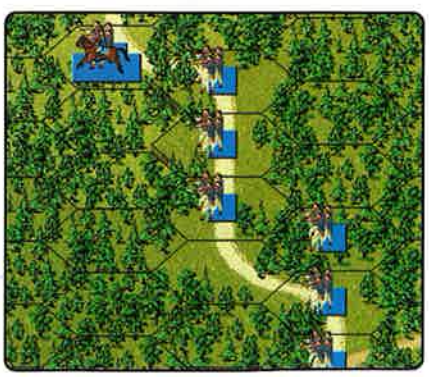
Od pewnego czasu rynek zalewany jest całą masą gorszych lub lepszych RTS-ów. Pomysł ten jest jednak tak wtórny, że z wyjątkiem kilku perełek wszyscy na nie narzekają. Często towarzyszy temu wychwalanie pod niebiosa "starych, dobrych turówek". Mam jednak wrażenie, że turówek jest znacznie więcej niż strategii czasu rzeczywistego, a poziom większości z nich jest najwyżej mierny.

bedmaT

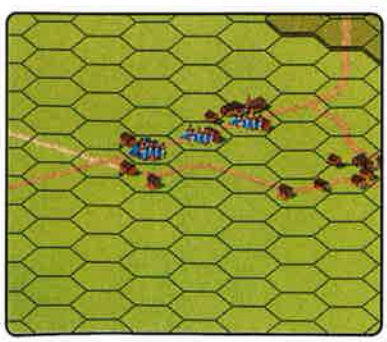
Campaign 1776 to kolejny przykład klasycznej turowej gry strategicznej. Jest ona bardzo podobna do popularnej serii Battleground. Tury i heksy, kilka rzutów mapy, symbolicznie przedstawione oddziały, wszystko to widzieliśmy już dawno temu i lepiej wykonane. W tym miejscu stwierdzić, że wszystkie te zasady zostały dostatecznie sprawdzone w setkach i tysiącach gier strategicznych, rozgrywanych tak na komputerze, jak i na planszy, że to, co jest, dobre nie wymaga naprawy. Wygląda to jednak jak próba wepchnięcia ludziom kiepskich gier, wmawiając im, że kupują "klasyczny", sprawdzony produkt. To właśnie jest największy minus prezentowanej tutaj gry - kompletna wtórność. Jeśli jednak zapomnimy o tym, że grę taką widzieliśmy 5238 razy, to może nam się ona nawet spodobać, pod warunkiem, że jesteśmy fanatykami takiej zabawy.

Walczyć będziemy, jak zdarzało się to już nieraz w Ameryce Północnej, będzie to jednak, to zdarzało się trochę rzadziej, walka o jej niepodległość. Jak zapewniają autorzy gry, nie pominięto tu żadnej bitwy tego okresu. Campaign 1776 zawiera więc cztery kampanie oraz kilkanaście scenariuszy bitew. Dla bardziej wymagających i lubiących "cobybyłogdyby" przygotowano edytor. Dzięki temu można stworzyć zadymę w prawie każdym miejscu i z dowolną konfiguracją armii każdej ze stron. Tworzyć można zarówno scenariusze jak i całe kampanie.

O grafice, muzyce i dźwięku nie ma co zbytnio się rozpisywać. Grafika jest po prostu słaba. Kiepskie kolory, słaba rozdzielczość, w rzucie izometrycznym mapy jednostki są brzydkie, nie dające się zidentyfikować. Wiem, że w grach strategicznych grafika nie jest ważna, ale w takim razie, po co ten rzut izometryczny, wystarczyłaby tylko zwykła płaska plansza. Dźwięki sprowadzają się do odgłosu wystrzału i walki wręcz, (straszna kicha!), a muzyka to kilkanaście kawałków muzycznych z tamtej epoki, lecących w kółko, aż do znudzenia.



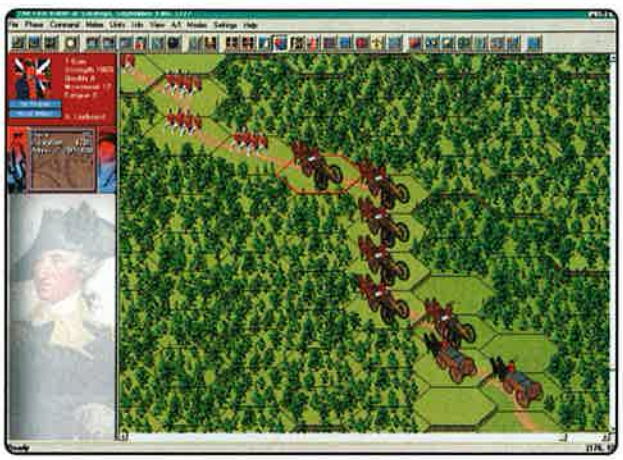
Powtórzę się: w grze nie ma żadnych nowych rozwiązań. Jedynym dodatkiem, który rzadko spotyka się w innych grach strategicznych, jest konieczność podejmowania decyzji przed rozegraniem bitwy; sytuacja ta zdarza się tylko w kampanii. Wygląda to w ten sposób, że musimy odpowiedzieć czy będziemy walczyć, czy nie, w zależności od naszego postępowania zostaniemy przeniesieni do innego scenariusza. Strasznie to kiepskie.



Podczas samej bitwy występuje podział na kilka etapów. Etap ruchu, strzału, walki wręcz. Potem przeciwnik, potem znów my i tak w kółko. Komputer nie walczy zbyt błyskotliwie, łatwo przewidzieć jego ruch, zgromadzić wojsko w odpowiednim miejscu i odeprzeć jego atak. O wiele lepiej grać z żywym przeciwnikiem. Tu oferowanych jest kilka trybów rozgrywki. Grać można na jednym komputerze, po sieci, a także przez e-mail.

Krucho także z jednostkami. Dzielą się one na cztery kategorie: piechota, kawaleria, artyleria oraz dowódcy. Działa to w sumie tak: artylerią strzelamy na dalekie odległości, piechotą na bliskie, kawalerią walczymy wręcz, dowódcy zwiększają wartość bojową oddziałów. Proste... aż prostackie. Każda z jednostek opisana jest kilkoma wartościami, takimi jak liczebność czy punkty ruchu, może poruszać się w dwóch rodzajach formacji, prowadzić ogień defensywny. Nic nowego.

W grze nie dostrzeżemy zbyt wielu faktycznych rozwiązań strategicznych. System walki jest tak skonstruowany, że lepiej odnajdzie się w nim doświadczony matematyk niż prawdziwy dowódca. Liczy się punkty i wybiera naj-



optymalniejsze rozwiązania. Prowadzi to do jednego - gra jest nudna, tak jak 2+2, nic nas nie zaskoczy, nic nie spowoduje mocniejszego bicia serca, wygląda to jak bardziej skomplikowane warcaby. Ważnym czynnikiem w grze, co znacznie podnosi jej realność, jest morale oddziałów. Jednak jednostki zbyt szybko otrząsają się z paniki i wracają do walki. Prowadzi to do konieczności wybijania przeciwników "do nogi". Oprócz tego, autorzy wprowadzają wiele dziwnych zasad do gry. Na przykład zacząć możemy z artylerią, która nie ma amunicji, tłumaczone jest to tym, że w czasach konfliktu nie może być ona w 100% dostarczona. Dość dobrze wygląda to w kampanii, lecz jeśli stworzymy sobie hipotetyczny scenariusz ataku kawalerii na stanowisko armat, a armaty nie będą miały czym strzelać, będzie to lekko głupawe.

Gra Campaign 1776 (konflikt pomiędzy Anglią i niepokornymi kolonistami :)) zniszczyła we mnie chęć do grania w turówki strategiczne na długi czas. Wydaje mi się, że nawet ludzie szalejący za tego rodzaju grami powinni sobie ją odpuścić, gdyż istnieje wiele starszych i lepszych gier, chociażby wspomniana już seria Battleground. Ludzie co prawda narzekali na nią, jednak nawet jej ostatnie części prezentują się o wiele lepiej niż niż Campaign. Może jedynie posiadacze słabego sprzętu skuszą się na nią, jako jedną z niewielu już dzisiaj gier, która nie wymaga ani akceleratora, ani zbyt dużej ilości pamięci. □

Ocena: 3

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: HPS Simulations
Dystrybutor: HPS Simulations
Internet: http://www.hpssims.com
Wymagania: P90, 16MB, Win 95/98, DirectX
Akcelerator: nie korzysta

Plusy:
- nie trzeba rozstawiać żetonów na stole
- gra wygląda jakbyśmy już w nią kiedyś grali - nie trzeba bać się nieznanego :)
- względnie proste zasady

Minusy:
- ogólna wtórność i marność

DRAGONFIRE
The Well of Souls
Na przeklętej wyspie Erebos
czarnoksiężnik Vicotnik
budzi do życia złe moce.
Tylko nieliczni potrafią mu
się przeciwstawić...
• bogaty świat fantasy na podstawie popularnej skandynawskiej sagi RPG • pięćset lokacji i siedem różnych poziomów gry na dwóch płytach CD • cztery odmienne postaci bohaterów do wyboru • piękna, renderowana grafika i bogate animacje • prosta obsługa gry i rozsądne wymagania sprzętowe • dowolnie wybierany stopień trudności • wciągający tryb multiplayer: do czterech graczy przez Internet, modem lub LAN
2CD
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
... już w sklepach – tylko za 49,95 zł
TopWare INTERACTIVE
Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

Giant Killers

Kiedy otrzymałem do rąk kompakt z Giant Killers, pomyślałem w pierwszej chwili, że to jakiś kiepski żart. Gra o takim tytule jest menedżerem piłkarskim!? Niemożliwe. Dopiero instalując Giant Killers, wpadłem na to, skąd się wziął ten enigmatyczny tytuł. Takim właśnie mianem określa się w prasie brytyjskiej małe, biedne kluby, które ucierają na murawie nosa wielkim, jak np. Man Utd czy Liverpool. Trafne określenie i dobry tytuł dla menedżera.

ELD (The Project Hate "cybersonic superchrist")

Gdybym tak zaczął liczyć wszystkie menedżery, w jakie grałem w swoim życiu, to chyba nie starczyłoby mi rąk, nóg i innych kończyn. Tak jak w przypadku innych gatunków gier, niektóre zapadają w pamięć na długie lata, a inne odchodzą błyskawicznie w zapomnienie. Zbliżają się szybkimi kroczkami Mistrzostwa Europy, więc można śmiało powiedzieć "sezon ogórkowy w pełni". Faktycznie, ostatnio nastąpił wysyp menedżerów, a wkrótce zapewne ukaże się kilkanaście piłek kopanych. Jak dotychczas, w ciągu tego roku, przez mój komp przewinęło się już kilka menedżerów, ale tylko Cm 99/00 zagościł na nim na dłużej (i nadal gości :)). Oczekując na kolejny z moich ulubionych tytułów (USM), postanowiłem sobie urozmaić grę w CM 99/00, sięgając po Giant Killers.

Po odpaleniu Giant Killers, poczułem się trochę rozczarowany. Można wybrać team tylko spośród lig angielskich. Mamy do wyboru Premier League, trzy niższe ligi oraz drużyny konferencyjne. Mało tego, jak się okazało podczas gry, Giant Killers to taki minimenedżer. Jest to gra wybitnie wzorowana na Championship Manager, ale wszystkie opcje są zminiaturyzowane. CM przy Giant Killers to prawdziwy moloch. Stare przysłowie mówi jednak "małe jest piękne". I po części tak jest właśnie w przypadku Giant Killers. Pomimo całego swojego prymitywizmu, grało mi się w Giant Killers o wiele lepiej niż w inne bardziej skomplikowane menedżery. Może ta prostota to największa zaleta tej gry? Grając w Giant Killers, przypomniały mi się stare dobre czasy pierwszych menedżerów, jak np. The Manager czy pierwszy CM. Ileż to godzin spędziło się przed monitorem wspaniałego Atari ST, ślęcząc nad tymi tytułami? Były banalnie nieskomplikowane, ale mimo to wciągały. Podobnie ma się rzecz z Giant Killers.

Ta gra idealnie nadaje się dla maluchów, rozpoczynających swoją przygodę z wirtualną piłką oraz dla nudzących się w pracy facetów za biurkiem.

Ta gra idealnie nadaje się dla maluchów, rozpoczynających swoją przygodę z wirtualną piłką oraz dla nudzących się w pracy facetów za biurkiem. W zasadzie cała nasza zabawa w Giant Killers polega na wybraniu jedenastki, ustawienia oraz taktyki - i to wszystko. Brakuje nawet opcji treningu! Nie wiem jak dla Was, ale dla mnie to był szok. Jakoś nie potrafiłem sobie wyobrazić menedżera, w którym nie mogę trenować swoich podopiecznych. Pozostałe opcje są również ubogie. Weźmy chociażby taktykę. Ustawień proponowanych przez komputer jest zaledwie dwanaście. Brak między innymi mojego ulubionego 3-4-3. Na szczęście, można samemu stworzyć własne ustawienie. Chociaż Giant Killers nie wymaga od gracza zbytniego zaangażowania, to i tak dla totalnie leniwych przygotowano opcję "Suggest". Dzięki niej nie musisz już nawet ustalać składu i taktyki. Zrobi to za Ciebie komputerowy asystent, a Twoja praca ograniczy się do naciśnięcia ikonki "Play Match". Rozgrywki toczą się w iście angielskim stylu. Strasznie dużo kontuzji, kartek, sytuacji podbramkowych, goli i walki na boisku.

Fani serii CM, po ujrzeniu Giant Killers, z pogardą wypowiedzą się o autorach tej gry. Grafika i interfejs są wyraźnie wzorowane na grze ze stajni Eidos. Nawet ślepy zauważy ten fakt. Mnie to nie przeszkadza. Kocham CM i dla mnie jego grafika oraz interfejs są idealne. Nie przeszkadza mi zatem brak animacji podczas meczów oraz napisy, zamiast kolorowych ikonek. Opisy sytuacji podczas spotkań także są w porządku. Nie są one, aż tak dramatyczne, jak w CM 99/00, ale z pewnością dużo ciekawsze, niż te znane mi z Ligi Polskiej 2000. Nie ma większego sensu rozpisywać się nad wyglądem Giant Killers. Popatrzcie na screeny i powiedzcie sami, czy nie przypomina Wam CM?

Tak jak napisałem wyżej, Giant Killers to po prostu gra dla nowicjuszy oraz facetów lubiących nieskomplikowane menedżery. Mało opcji, prosty interfejs, brak zawiłych opcji finansowych to powoduje, że dla doświadczonych menedżerów jest to gra nie warta uwagi, ale dla nowicjuszy idealna gra do nauki. Dla mnie jest ona za prosta, aczkolwiek muszę przyznać, że całkiem fajnie mi się w nią grało. Może dlatego, iż przypomina mi pierwszą część CM? □

Ocena: 5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: On-Line Publishing
Dystrybutor: On-Line Publishing
Internet: http://www.xxxxx
Wymagania: P 75, 16 RAM, WIN 95/98, CDx2
Akcelerator: nie

Plusy:
- sympatyczny interfejs
- dla nowicjuszy w sam raz

Minusy:
- tylko ligi angielskie
- jak dla mnie za prosta
- klon CM
- brak treningu!

TRIDONIS

- prerenderowana grafika w 16 bitach, alpha channel
- płynna regulacja powiększenia pola walki
- wiele różnorodnych scenerii walk
- duże pola gry
- możliwość gry w trybie multiplayer do 8 graczy
- pory dnia: dzień, zmierzch i noc
- 24 misje do wypełnienia
- obsługa sztucznej inteligencji
- 2 rasy do wyboru: ziemianie lub najeźdźcy
- ponad 50 typów jednostek
- około 30 typów budowli
- surowce, pieniądze, walka z deficytem energii, problemy "mieszkaniowe"

www.tridonis.com

LK AVALON

ALIEN

Gra do nabycia wysyłkowo i w sklepach komputerowych

L.K. AVALON, skrytka 66, 05-850 Ożarów 2

tel. (017) 856 9912
email: office@lkavalon.com, http://www.lkavalon.com

Wymagania: P166, Windows 95/98. Wysyłka do 24 godzin od zamówienia. Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych

2 płyty 79,90 + 1 audio extra

UWAGA! Pierwszy tysiąc nabywców otrzyma prezent od firmy - płytę z poszerzoną ścieżką dźwiękową!

Formula One 99

Formuła 1 wśród sportów motorowych odgrywa, jak dla mnie, rolę princepsa - pierwszego wśród równych: niby też cztery kółka i podrasowany silnik, jak u większości pozostałych, lecz to właśnie widok tych kolorowych pocisków i ryk przekraczającego właśnie szczyt swych możliwości silnika sprawia, że serce zaczyna mi bić mocniej. Co ciekawe też, w ramach nabytego w przeciągu wielu lat odruchu, natychmiast zaczynam rozglądać się za joyem, by zaserwować sobie choć namiastkę pędu oglądanego na ekranie... Problem jednak w tym, że ostatnim, bezwzględnie akceptowanym przeze mnie symulatorem F1, jest stareńki Grand Prix 2 - wszystkie nowsze czy to z Eidos, czy UbiSoft to jedynie cień emocji, które oferował...

Gem.ini

Ta sytuacja miała się zmienić wraz z ukazaniem się na rynku nowego zawodnika na kratownicy startowej, wystawionego w barwach Psygnosis - Formula One 99. Z dużym entuzjazmem podszedłem do polecenia jego zrecenzowania i... Jak przebiegły i skończyły się testy widać po ocenie. Na swoją obronę mogę przytoczyć jeno fakt, że pewnego rodzaju zasłoną dymną stało się dla mnie widniejące na pudełku logo Federation Internationale de L'Automobile, czyli twórcy i organizatora Formula 1 World Championship, fotografie Alesiego, Schumachera (starszego) i Hakkinena. Tudzież fakt, że licencja (sezon '99) obejmuję nieobecnego dotąd Jaquesa Villeneuve'a. Przy takim układzie rzeczy, nie wypadało wątpić w to, że całość będzie stać na naprawdę wysokim poziomie.

Już w moment jednak, po odpaleniu instalera i następnie obejrzeniu intra i wejścia w menu, zaczęło być widoczne, że trzeba będzie wyraźnie przymknąć oko na niektóre jej braki. Wielkość typowej instalacji zamykająca się w 84-ech megabajtach, intro - średnio irytujący avik rozciągnięty ze swego nominalnego 320 na 240 na cały ekran (na domiar złego występują w nim prerenderowane postacie 3D, czego szczerze nienawidzę) i wreszcie niezwykle ubogie i nadzwyczaj niefunkcjonalne menu - stały się zwiastunem nadchodzącego kataklizmu. Zanim jednak do niego doszło, wybrałem z listy trasy i kierowców (nie znalazłem możliwości wpisania własnego nicka...) i znalazłem się... zawieszony nieco ponad bolidem, w wygodnej, lecz zupełnie niewiarygodnej i co gorsza psującej całe złudzenie pozycji balonika. Balonika przyczepionego na dość długim sznureczku do tylnego spojlera bolidu. W tym też momencie doszło do mnie, co oznacza może fakt, że wcześniej ukazała się ona na PSX...

Rzeczywistość jednak po raz kolejny przewyższyła oczekiwania - gra okazała się gorsza niż przypuszczałem (a wyobraźnia, wierzcie, mi służy...). Najogólniej bowiem ujmując, wygląda na to, że jej twórcy, kierując się jakimś nieziemsko przewrotnym poczuciem humoru, wycięli całkowicie fragment kodu, odpowiadającego za zgodność zachowań bolidów z fizyką. Po czym, jakby mało im było dowcipu - postąpili w podobny sposób z fragmentem dotyczącym obsługi urządzeń wejściowych: klawiszy bądź joya... Tylko w ten sposób bowiem jestem w stanie wytłumaczyć, dlaczego bolid przyspiesza i hamuje w ułamku sekundy, skręty kół (cyfrowym joyem!) są od razu co najmniej 30-stopniowe i wreszcie - czemu, do niespodzianego ciężkiego defektu opon... mózgowych - nie ma możliwości chociażby zgubienia koła?

Początkowo jeszcze, kierowany głupią nadzieją, wróciłem do ekranu opcji, by włączyć prawdziwą grę, nie plac testowy dla tych, których ostatnim samochodem, z jakim mieli styczność, była plastikowa wywrotka i którzy nie chcą jeszcze wiedzieć, że istnieje coś takiego jak poślizg, czy blokada hamulców. Niestety, mimo walki z ustawieniami tak bolidu (garaż), jak gry, nie udało mi się poprawić właściwości jezdnych pojazdu1 Powróciłem więc do gry, zdążyłem przekonać jeszcze, że tory nie są odwzorowane jak należy - Monza ma "wyprostowane" zakręty! - i... zrezygnowałem z walki i przystąpiłem do deinstalacji. Powód był prosty: uświadomiłem sobie fakt, że Formula One 99 w przeciągu pół godziny zdołała zmienić mnie ze spokojnego, miłującego pokój człowieka w bestię gotową rozbić monitor i obgryźć podstawkę joya.

Smugg twierdzi, że nie zna życia, kto nie postawił w życiu żadnej dziesiątki i żadnej jedynki... Pewnie tak jest. Nie dane mi jednak będzie w takim razie już tym razem dostąpić honoru dołączenia do kręgu tych wtajemniczonych - gra bowiem, ku mej niekłamanej rozpaczy, nie zasługuje jednak na jedynkę. Cały bowiem punkcik wyżej należy się jej za to, że oparto się w niej na licencji FIA - co oznacza możliwość pooglądania oficjalnych ubiegłorocznych rosterów i filmików (.avi) ukazujących tory i wyposażono we wcale nie najgorszą oprawę graficzną. Faktem jednak niezbitym jest zarazem, że wszystkie 15 (+ nowy - malezyjski Sepang-F1-Circuit) torów, kierowcy, reklamodawcy, oficjalni sponsorzy i tak dalej nie są w stanie zmienić fatalnego odczucia. Pewna niechęć do Psygnosis pozostanie...

W sumie jedyną rzeczą, z jakiej można się cieszyć jest fakt, że już wkrótce nie będą nam potrzebne namiastki: następca mistrza - Grand Prix 3 z Microprose jest tuż za zakrętem przed prostą startową.

PS. Warto dodać, że na moim redakcyjnym kompie, który z racji swego przeznaczenia jest sprzętem wyposażonym... no, "nieźle" (P3, GeForece itd.), Formula One Psygnosis za nic nie chciała się odpalić. Nie wiem, co jej nie pasowało - zbyt duża ilość pamięci, zbyt wiele megaherców na liczniku czy anagram DDR w specyfikacji karty. W każdym razie, po obejrzeniu intra, witał mnie znajomy widok pulpitu, co ostatecznie zmusiło mnie do grania w domu. □

Ocena: 2

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Psygnosis
Dystrybutor: Play it tel. 019 4440560
Internet: http://www.formulaone99.com/
Wymagania: P166, 32 RAM, Win 95/98, DirectX, CD×4
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- brak, po prostu...
- może poza grafiką?

Minusy:
- niefunkcjonalne menu
- zerowa wiarygodność modelu jazdy
- brak modelu uszkodzeń
- setup i opcje garażu (jakiego garażu...?)
- problemy ze sterowaniem

EVOLVA

EVOLVA to gra proponowana przez zespół programistów z Computer Artworks Team - i wedle zamierzeń twórców miała wprowadzić nową jakość. Jako że całemu przedsięwzięciu patronuje firma Virgin Interactive, można się było spodziewać czegoś ciekawego. I rzeczywiście - u progu XXI-szego wieku otrzymujemy coś, z czym można wejść w nowe stulecie.

El General Magnifico

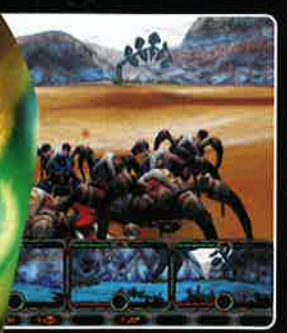
Kilka lat temu chłopcy z Virgin Interactive przedstawili miłośnikom przygodówek bardzo dobrze zrobioną grę LURE OF TEMPTRESS, która zaskoczyła graczy pewną nieliniowością rozwiązania. Po raz pierwszy przedstawiono w niej świat, który starał się naśladować rzeczywistość w tym, że zamieszkujący go ludzie nie tkwili jak przylutowani w miejscach, gdzie ich umieścili programiści, ale przemieszczali się po rozmaitych lokacjach. Kowala na przykład można było spotkać w kuźni, ale czasami znajdowało go się w gospodzie, albo i gdzie indziej. Było to - jak na owe czasy - dość niezwykłe rozwiązanie, choć godzi się powiedzieć, że gra miała niezbyt przyjazny interfejs.

EVOLVA ma być kolejną niespodzianką, która wniesie świeży powiew do nieco już zastałego światka gier... typu FPP.

Jest to gra akcji nie pozbawiona elementów strategii. Do gry wprowadza cię intro, w którym oglądasz jakieś niezbyt przyjemnie wyglądające Nasiono czy też Zarodnik, co wędruje przez pustkę wśród mrowia asteroidów, aż kierowany przypadkiem trafia na jakąś planetę. Szybko się rozwija, wypluwając z siebie mnóstwo nieprzyjemnie wyglądających stworów, które zaraz potem zabierają się do eksterminacji mieszkańców planety. Są drapieżne, liczne i zajadłe... Wszystko to obserwuje z pokładu jakiegoś gwiazdolotu dość osobliwie wyglądający człowiek, który stwierdziwszy, że wcale mu się to nie podoba, uruchamia procedurę ożywienia Genohunterów. Nawiasem mówiąc łatwo i szybko się to opisuje, ale całe intro ma ładnych parę minut, podczas których siedzisz jak przykuty do krzesła. Nie wiesz jeszcze, co będziesz robił, ale już nie lubisz tych Stworów, które raźno wypluwa z siebie nieprzyjemnie wyglądająca Stwora Mać, która oplata planetę coraz silniejszym uściskiem macek, czy kłączy...

Ale kim są Genohunterzy?

Aby odpowiedzieć na to pytanie, trzeba się cofnąć na Ziemię i do drugiej połowy XX-tego wieku, kiedy to poczyniono pierwsze postępy w genetyce. Nauka rozwijała się dość burzliwie, ale i owocnie. Dzięki genetycznym usprawnieniom roślin i zwierząt, zlikwidowano groźbę głodu... ale jednocześnie zrodziła się inna. Przeludnie-



nie. Ludzie, jak wiadomo, lubią się mnożyć ponad miarę, a kiedy mają spyży do syta, mnożą się bez opamiętania, osobliwie, że zlikwidowano choroby, które w końcu były dość skutecznym regulatorem przyrostu naturalnego. Zamiast sielanki wybuchła więc cała seria wojen o rozmaite, nadające się do zasiedlenia tereny, a po ich uśmierzeniu ludzkość zwróciła niespokojny wzrok na Kosmos, gdzie spodziewano się znaleźć sporo wolnego miejsca. Do gwiazd poleciały liczne statki, na każdym zaś lecieli członkowie elitarnej grupy Evolva.

Evolva to mistrzowie ewolucji, panowie niezwykłych żołnierzy przyszłości - Genohunterów. Ci ostatni to osobnicy posiadający niezwykłe zdolności adaptacyjne. Działają w grupach po czterech i każdy specjalizuje się w czym innym - nazwijmy ich Siła, Zręczność, Szybkość i Inteligencja. Każdy z nich może przekształcać swoje ciało wedle woli - choć ostateczne wykonanie przekształcenia zależy od krążącego na orbicie przedstawiciela Evolvy, który nadzoruje ich działalność. Ty animujesz owego właśnie przedstawiciela i od ciebie będzie zależało, jak przekształcą się twoi czterej podopieczni.

Genohunter jest ostatnim etapem wyścigu zbrojeń - genetyczną bronią samą w sobie. Stworzony tylko do walki, miał być wojownikiem o niezwykłych zdolnościach adaptacyjnych. Jako kulminacja dziesięcioleci badań genetycznych, potrafi w ciągu sekund zrobić to, co całym pokoleniom naukowców zajęłoby stulecia - umie wydobywać materiał genetyczny z dowolnej formy życia, absorbować go i czerpać zeń wzór do przekształceń własnego DNA, zmieniając niemal błyskawicznie swój kształt i budowę. Z każdym nowym wyzwaniem potrafi się przekształcić tak, by mu sprostać... niezwykle wartościowy jako sprzymierzeniec i śmiertelnie groźny jako przeciwnik.

Nieprzyjacielem jest osobliwa forma życia, która zmierza do podboju całego systemu planetarnego. Uśpiona przez tysiąclecia podąża przez Przestrzeń, dopóki nie natknie się na dogodną do rozwoju planetę. Po kilku godzinach od wylądowania, na planecie grasuje już cała armia śmiertelnie niebezpiecznych Strażników, eksterminujących wszelkie życie, mogące zagrozić jedynemu celowi - replikacji organizmu macierzystego. Musisz zniszczyć Pasożyta, zanim ten zdoła wystrzelić w Kosmos swe śmiertelnie niebezpieczne Zarodniki. Strażnicy Pasożyta są też bardzo groźnymi stworami, bo Pasożyt potrafi się uczyć, i kiedy już ci się wydaje, że potrafisz sobie poradzić z hordami jego sług, pojawiają się nowi... o niespotykanych przedtem umiejętnościach.

Genohunter potrafi jednak nawet i to wykorzystać na swoją korzyść. Stare, indiańskie przysłowie powiada, że jeśli nie możesz kogoś pokonać, powinieneś się do niego przyłączyć! Innymi słowy, wykorzystuj materiał genetyczny pokonanych wrogów i miejscowej flory - w ten sposób zdobędziesz nowe umiejętności i otworzą się przed tobą nowe możliwości!

Geny - i idące za nimi zdolności adaptacyjne możesz zdobywać w dwojaki sposób, a właściwie z dwu źródeł - od Stworów Miejscowych i od Strażników Pasożyta. W ten sposób możesz adaptować się do środowiska (korzystając przede wszystkim z genów miejscowych stworzeń - lepiej nie wymyślać od nowa czegoś, co już dawno wymyśliła Matka Natura) i możesz posługiwać się orężem wrogów. Możesz też nawet ten oręż ulepszać. Genohunter - w dalszej części tekstu będziemy go zwali po prostu Łowcą - potrafi się też w razie konieczności uzdrawiać i trzeba mu do tego doprawdy niewiele. Wystarczy, że sobie podje - a może nawet konsumować jadalne części pobitych wrogów. Jednym słowem, idealny żołnierz.

Czemu jednak napisałem, że gra jest swego rodzaju nowością, i że u progu XXI-go stulecia stykamy się z nowym rodzajem gry?

Przede wszystkim dlatego, że nic tu nie jest oczywiste. Na powierzchni planety nie leżą porozrzucane bezładnie rozmaite power-upy, dzięki którym możesz sobie usprawnić broń, podleczyć się i dodać sobie energii, a przede wszystkim nie masz tu nigdzie, nie wiedzieć przez kogo porozrzucanych sztuk broni, dzięki którym możesz niemal każdego i wszystko załatwić. Przed członkami grupy stoją kolejne zadania, ale to Ty musisz się domyślić, jak się z nimi uporać i jak przekształcić Łowców, by sobie z nimi poradzili. Broń owszem, będziesz miał, ale nie znajdziesz jej tak łatwo i nie zawsze będziesz się mógł szybko domyślić, do czego służy. Trzeba przyznać, że twórcy gry nieźle się natrudzili nad scenariuszem i nie masz w nim momentów, jakich pełno w innych Tomb Raiderach... gdzie bez przerwy się zastanawiasz, co za idiota poumieszczał tu te wszystkie apteczki i magazynki do zupełnie współczesnych pistoletów w wiekowych bardzo lochach i katakumbach. Tu jest inaczej... i trzeba ci dobrze ruszać głową, by sobie poradzić. Nad swoim wrogiem masz jedną przewagę - inteligencję - tej bowiem nie mają Strażnicy. Ale Pasożyt... o, to wcale inna sprawa!

Po drugie - w odróżnieniu od innych tego typu gier, nie działasz sam, ale w czteroosobowym zespole. Główny ekran to ekran wiodący (widok oczami Łowcy, którego wybrałeś na Prowadzącego), ale pod nim masz mniejsze ekrany, pokazujące to, co widzą inni Łowcy, i też musisz na nie uważać. Grupa idzie szykiem ubezpieczonym i wszyscy się baczne rozglądają - niekiedy niebezpieczeństwo pojawia się na ekranie któregoś z twoich towarzyszy. Jeśli jeden popadnie w tarapaty, inni powinni mu pomóc. Jeden za wszystkich, wszyscy za jednego! Musisz się jakby psychicznie "rozczwórnić", co jest na początku dość trudne, ale po pewnym czasie da się z tym żyć - zwłaszcza, że nie musisz od razu grać na najtrudniejszym poziomie.

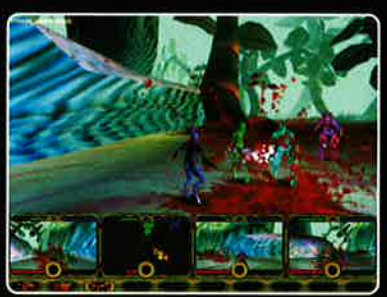
Po trzecie - nie jest tak, że przeciwnik jest "u siebie" i lepiej niż Ty zna środowisko. Zamieszkujące planetę stwory są dość łagodne, ale zaczepione potrafią się bronić, i możesz to wykorzystać. Sam nie wdawaj się w niepotrzebne walki z nimi - nie one są twoim wrogiem! Pomyśl jednak, czy nie warto byłoby zagonić grupki wrogów na pole Roślin Pułapek (Trap Plants), albo Ogniaków (Flammable Planst). Z drugiej jednak strony pamiętaj, że zawsze przydadzą ci się nowe próbki genetyczne - zważ więc wszystkie za i przeciw i wybieraj wedle woli.

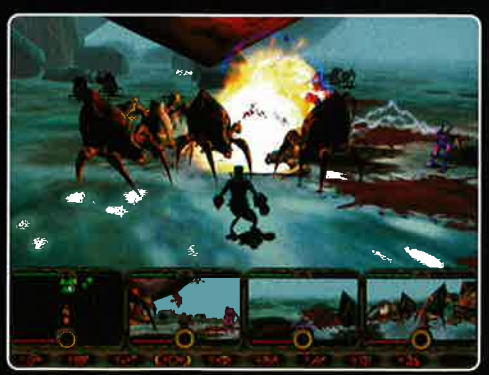
Uważaj na zbiorniki wody - nie różnią się wyglądem od ziemskich, ale pełne niebezpiecznych chemikaliów są bardzo niebezpieczne dla wszelkich form życia - może by więc zagonić do niej kilku wrogów? Tamci czują się w niej równie źle, jak Ty. Drzewa mają tu niezwykle trwałe, przepełnione związkami krzemu liście - i jak się okazuje, mogą służyć jako doskonała osłona przed pociskami!

Twórcy gry zapewnili niezwykle rozległą gamę rozwiązań - niemal z każdej sytuacji są przynajmniej dwa, trzy wyjścia, choć nie zawsze rzucają się w oczy. Można wrogów zepchnąć na bardzo niewygodne pozycje, można ich wzajemnie na siebie napuszczać - pocisk to pocisk i jeśli zachowasz głowę, wrogowie sami się pozałatwiają, a tobie zostanie tylko sprzątanie. Można (i trzeba) wysyłać przodem jednego zwiadowcę, pamiętaj jednak, że w jedności siła - niech Zwiadowca nie oddala się na taką odległość, by towarzysze nie mogli mu przyjść z pomocą. Pamiętaj też, że najcenniejszą zaletą zespołu Łowców jest ich różnorodność. Nie daj się skusić przekształceniu ich wszystkich w niezniszczalne machiny bojowe, bo może się nagle okazać, że trzeba coś przeskoczyć, a z tym są kłopoty, bo wszystko poszło w masę mięśniową i grubą skórę. Nie możesz się przekształcać dowolnie - jak w naturze, gdzie przodkowie wielorybów byli zwierzętami lądowymi, ale gdyby walenie chciały wrócić na suchy grunt, byłyby z tym kłopoty. Niech Siłacz nabiera siły, ale nie przekształcaj go w Szybkościowca i odwrotnie. Pamiętaj, masz Zespół, a nie samotnego bohatera. Myśl kolektywnie.

Wszystko to piszę po to, by przekonać was, że twórcy gry nieźle się nagłowili, by stworzyć środowisko atrakcyjne, którego elementy są ze sobą logicznie powiązane, pełne niespodzianek i niebezpieczne - dla obu stron konfliktu. Grafika gry jest też na niezwykle wysokim poziomie. Krajobrazy planety są wprost urzekające i... przekonujące. Nie wiem jak wy, ale niekiedy grając w rozmaite strzelanki FPP łapię się na tym, że kręcę nosem na otoczenie... jakieś takie nieprawdziwe. Tu jest inaczej... naprawdę obca planeta może tak wyglądać. Nie jest ani zbyt ponura, ani wesoła... jest OBCA i tyle.

Na koniec jeszcze jedna rzecz godna uwagi. Gra wcale nie ma morderczych wymagań, jeśli idzie o sprzęt. Testowałem ją na P233 z 64 MB Ram oraz z dopalaczem Voodoo2 i poszła. Nie miałem wprawdzie powodów do rąk zachwytu, ale też i nie musiałem kląć. Za to na PII 350 i 128 MB, w najwyższej rozdzielczości poszła tak, że palce lizać i zwinąwszy się w kłębek mruczeć z rozkoszy. Zważcie przy tym, jak się musi wysilać procek, by wyświetlić na ekranie kompa widok z czterech jednocześnie kamer (trzy ruchome obrazki - te pod głównym ekranem - są wprawdzie mniejsze, ale to i tak wyczyn nie lada!). Wszystkiemu towarzyszy dość... niezwykła muzyka, ale dobrze pasująca do całości. Efekty dźwiękowe też są wysokiej jakości, walkom i przysmażaniom towarzyszą wcale przekonujące odgłosy. Ładnie to i nieźle zrobione.





Dla porządku godzi się rzec, że gra ma i tryb Multiplayer, który niestety, z powodu łajdackich cen, jakich żąda za swe usługi firma, która nas łączy coraz silniej (aż do bólu), pozostanie jeszcze chyba dość długo marzeniem wielu polskich graczy. A swoją drogą dziwi fakt, że szefowie polskiego w tym względzie monopolisty ciągle jeszcze uważają, że łączność z Netem to luksus. Jak za nieboszczki komuny uważają, że lepiej sprzedawać mało i drogo, niż dużo i tanio. Nas... ać im w słuchawki! I howgh! Jak na kraj, w którym przed dziesięciu laty ludzie się zerwali, by zgnieść dawne państwowe monopole, te monopole mają się znakomicie.

Wracając do gry - za oryginalność pomysłu, wysoką jakość wykonania... □

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent:
Virgin Interactive

Dystrybutor:
CD PROJEKT
(022) 2257151

Internet:
http://www.virgin.com

Wymagania:
P233, Voodoo 1, 32 MB RAM, 4xCD ROM, Win 95/98

Akcelerator:
Tak

Plusy:
- Nietypowe rozwiązania
- Rzadka w grach FPP konieczność korzystania z szarych komórek

Minusy:
- Nietypowe rozwiązania nie wszystkim mogą się spodobać, a już szczególnie...
- ...rzadka w grach FPP konieczność korzystania z szarych komórek

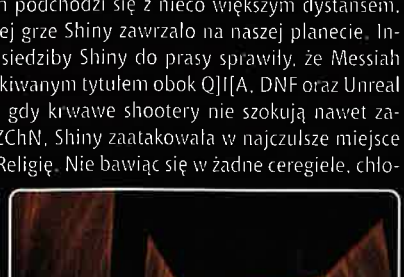
M E S S I A H

CD ACTION

Czymże jest religia? Dla jednych jest to coś bardzo ważnego w życiu. Dla innych puste hasło, znakomite, aby wywołać kolejną wojnę. Jeszcze inni przechodzą obok wiary i religii obojętnie, goniąc za pieniędzmi... Nie ulega jednak wątpliwości, że jest to sprawa bardzo kontrowersyjna i raczej osobista. Przynajmniej dla mnie. To jakie są moje myśli dotyczące religii, to tylko i wyłącznie moja sprawa. Myśli przelatujące przez moją głowę są wszak moją własnością.

ELD (np: Bloodbath "breeding death")

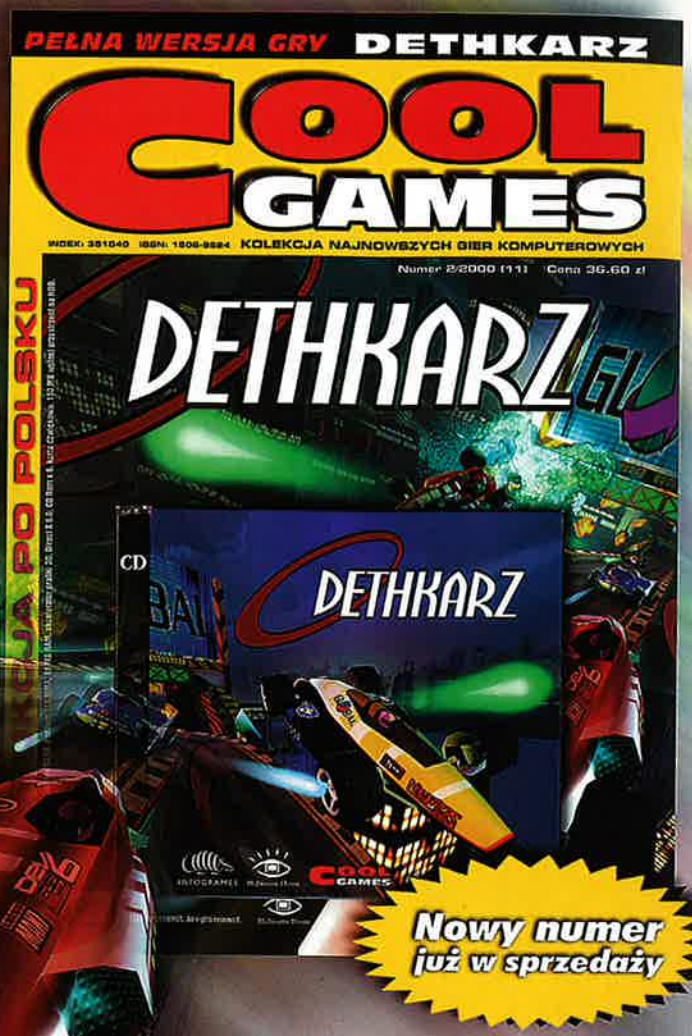
Mam wrażenie, że religia to obok polityki ulubiony temat rozmów Polaków. Ilekroć jadę gdzieś pociągiem, to zawsze przez kilka godzin jestem zmuszony słuchać wynurzeń współpasażerów na tematy religijne oraz polityczne. To chyba takie narodowe zboczenie. W innych krajach do spraw religijnych podchodzi się z nieco większym dystansem, ale i tak na wieść o nowej grze Shiny zawrzało na naszej planecie. Informacje przenikające z siedziby Shiny do prasy sprawiły, że Messiah stał się najbardziej wyczekiwanym tytułem obok Q]I[A, DNF oraz Unreal Tournament. W czasach, gdy krwawe shootery nie szokują nawet zatwardziałych polityków ZChN, Shiny zaatakowała w najczulsze miejsce każdego społeczeństwa. Religię. Nie bawiąc się w żadne ceregiele, chłopaki przywalili wszystkim przeciwnikom shooterów prosto w zęby [powiedzmy, że zęby :)]. A przypomnę tylko, że inny, kontrowersyjny tytuł (Amen) traktujący o sprawach religijnych poszedł do piachu.



My name is Bob, cherubin Bob...

Cherubin, czyli taki mały tłuściutki aniołek jest bohaterem Messiah. Wiecie, trzy stopy wzrostu, blond czuprynka, słodki wyraz twarzy, niebieskie oczka, małe skrzydełka. Oto Bob. Cherubin jak się patrzy, każda szopka krakowska chciałaby go mieć :). Pozory jednak mylą. Bob to prawdziwa maszynka do zabijania. Wcale nie gorsza od bohaterów takich shooterów, jak Unreal, Quake, Duke czy Doom. Ale w przeciwieństwie do nich kierują nim wyższe intencje. Jest wybrańcem boga, zesłanym na naszą planetę w celu zniszczenia zła. Wszak pełno go wokół nas. Ludzie bezustannie łamią boskie przykazania. Na porządku dziennym są morderstwa, narkotyki, kradzieże, prostytucja etc. Nie dziwi Was chyba zatem, że w końcu tam na górze ktoś się

Najtańsze legalne gry w Polsce!



Nowy numer już w sprzedaży

Szukaj w kioskach na terenie całego kraju!

COOL GAMES

Można też zamówić w sprzedaży wysyłkowej (patrz kupon wysyłkowy).

www. coolgames.com.pl

ZAMAWIAM

Imię: .....

Nazwisko: .....

Ulica: ..... Nr. domu .....

Miejscowość: .....

Kod Pocztowy: .....

Województwo: .....

Tel: .....

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

Zamawiam:

Redakcja zastrzega sobie prawo zmiany cen.

Nr. 3/99 15 zł	Nr. 4/99 15 zł	Nr. 5/99 15 zł	Nr. 6/99 20 zł	Nr. 7/99 36 zł	Nr. 8/99 36 zł	Nr. 9/99 36 zł	Nr. 1/00 36 zł	Nr. 2/00 36 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.....
podpis

KUP GRĘ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM

Adres redakcji:

COOL GAMES

ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. (071) 3167639
(071) 3167640
0601 857583

wkurzył? Jak Bóg postanowił, tak zrobił, wysyłając na ziemski padół swego wysłannika. Wybór padł na Boba. Dlaczego na Boba? Odpowiedź na pytanie zna tylko sam Najwyższy. Chyba swego czasu Bob mu musiał podpaść, bo sam zainteresowany nie jest zachwycony tym pomysłem. Jakoś mu się nie pali do zostania zbawcą ludzkości. Jak to zwykle bywa, Bob ma jednak w tej kwestii guzik do gadania i w efekcie ląduje na naszej planecie.

Anielski odpowiednik Lary

Chociaż shootery cieszą się niesłabnącą popularnością, to jednak od jakiegoś czasu można zauważyć pewną tendencję do zmian w tym gatunku. Kiedyś shootery był rozgrywane praktycznie tylko i wyłącznie z perspektywy pierwszej osoby (FPP), czyli widzieliśmy grę z oczu bohatera. Teraz uległo to zmianie. Większość powstających strzelanek to gry widziane z perspektywy trzeciej osoby (TPP). Ten trend został zapoczątkowany przez bodajże Heretic 2 i obecnie powstaje coraz mniej FPP a zdecydowanie coraz więcej TPP. Również Messiah jest shooterem TPP. I to najdoskonalszym, jaki do tej pory powstał. Prawie dwa i pół roku oddział programistów pracował nad tym, aby uczynić z Messiah grę stawianą w jednym rzędzie z Klejem i Nierzeczywistym. Efekt ich pracy przeszedł moje najśmielsze oczekiwania. Messiah jest grą niemal perfekcyjną. Krucjata Boba przez siedemnaście mrocznych, neoindustrialnych poziomów to coś wciągającego i niesamowitego. Grając w Messiaha, czułem ten sam dreszczyk podniecenia co przy grze w pierwszego Quake'a i Unreal. Shiny zafundowała wszystkim graczom podróż w inny świat. Zakręcony i odległy, a jednocześnie tak bliski... na wyciągnięcie ręki.

Ci, którzy czytali miesiąc temu moje wynurzenia na temat gry w beta wersję, wiedzą już o największej zdolności Boba. Potrafi on wcielać się we wszystkie napotkane w grze osoby. Czy to jest policjant, czy też naukowiec lub potwór. Może również poruszać się pod własną postacią, ale jest to raczej niewskazane. Patrole policji źle reagują na plątającego się pod nogami małego aniołka. Momentalnie, gdy zauważą Boba, walą do niego jak do tarczy. Ciekawi jesteście, w jaki sposób dochodzi do przejęcia przez Boba kontroli nad niczego nie podejrzewającym jegomościem? Otóż, wybieramy sobie potencjalną ofiarę i na paluszkach zachodzimy ją od tyłu. Jako że Bob jest niskiego wzrostu, wzbijamy się za pomocą skrzydeł w górę i dosłownie wlatujemy gostkowi w głowę. I po chwili już grasz pod jego postacią. W podobny sposób opuszczamy ciało "ofiary". Naciskamy klawisz i nasz Bob jest z powrotem milutkim cherubinkiem. Jest to jednak niebezpieczna czynność, bo niektóre (szczególnie te uzbrojone) osobniki dość szybko dochodzą do siebie po "wykorzystaniu". Po chwilowym szoku, gdy ujrzą sprawcę swojego zamroczenia strzelają bez opamiętania, alarmując przy okazji wszystkich dookoła. Z tego też powodu najlepiej jest przed zmianą postaci wybrać kolejną ofiarę. Podejść do niej i przeskoczyć w nią. Może się jednak zdarzyć, że to nie koniec Twoich kłopotów.

Inteligencja przeciwników w Messiah stoi bowiem na bardzo, ale to bardzo wysokim poziomie. Myślę, że można ją nawet porównać do AI botów w Unreal Tournament. Przykładem jest chociażby owa zmiana postaci. Nawet, gdy uda nam się błyskawicznie przejąć drugą postać, to zdarza się tak, iż nasza poprzednia ofiara po oprzytomnieniu potrafi się domyśleć w kogo ciele się "skryliśmy". Zaskakujące, ale w sumie całkiem logiczne. Być może na miejscu "byłej ofiary" zachowalibyście się tak samo? Zresztą podczas całej gry postacie zachowują się wręcz z niemożliwą naturalnością i inteligencją. Przede wszystkim nie walczą w pojedynkę. Zawsze wzywają posiłki na pomoc i dopiero wtedy walczą, a raczej polują na Ciebie. Właśnie tak, walka przypomina polowanie na biednego Boba. Przeciwnicy starają się zajść cherubina z kilku stron jednocześnie. Nie lezą na wprost pod naszą lufę, lecz się umiejętnie skradają, chowają za przeróżnymi osłonami. Po ludzku mówiąc: robią wszystko to, co Ty byś zrobił, gdyby ktoś zaczął do Ciebie strzelać. Oprócz tego, postacie uciekają, gdy się przestraszą, a patrole policji cały czas patrolują ulice, węsząc za czymś co podpada pod jakiś paragraf (np. łażący i wypełniający tylko swoje obowiązki mały aniołek podpada zapewne pod: włóczęgostwo, obrazę uczuć religijnych i obnażanie się w miejscach publicznych :)). Gdybym miał opisać wszystkie zadziwiające zachowania postaci, z którymi spotkałem się podczas giercowania w Messiah, to prawdopodobnie nie starczyłoby w CDA miejsca na sprzęt, reklamy i Action Redaction :).

Wcielanie się w inne postacie to jednak nie wszystko, co potrafi nasz milusiński Bob. Oczywiście to, co inni bohaterowie shooterów, czyli biega, skacze, strzela itd. Lecz nie tylko. Potrafi przecież latać. Przynajmniej teoretycznie, bo choć ma skrzydła to są one tak słabowite, że może przelecieć co najwyżej kilka kroków. Wystarcza to jednak, aby "wejść" w jakąś postać. Po przejęciu postaci Bob może wykonać dodatkowo kilka czynności, jak np. podnoszenie i upuszczanie broni, otwieranie drzwi, przekładanie wajch, naciskanie włączników itd. Jaką czynność w danej chwili może wykonać Bob, symbolizuje ikonka na dole ekranu po prawej stronie.

Boski arsenał

No nie taki znów boski. Bob nie walczy Biblią ani różańcem. Stawia raczej na tradycyjną broń. Nasz mały cherubin łazi i tropi wysłańców szatana, trzymając w garści m.in. miotacz ognia, karabin maszynowy, bazookę, wyrzutnię rakiet, harpun, ice gun, miny, pump action shot gun, buzzsaw. Jest to jakby nie patrzeć arsenał, jakiego nie powstydziłaby się nawet kampania amerykańskich marines. Są to jednak w sumie zabawki znane z innych shooterów. Ciekawy za to jest efekt ich działania. Jeszcze chyba w żadnej strzelance nie spotkałem się z tak realistycznym oddziaływaniem broni. Wszystko zależy od tego, z jakiej odległości i czym trafisz wroga.

Boski engine i zabójcza muza

Czymże byłaby jednak doskonała gra bez równie wspaniałej oprawy audio-wizualnej? Kolejną dobrą, ale niczym się nie wyróżniającą gierką. Na szczęście Messiah obok swej niekonwencjonalnej fabuły oraz nieziemskiej grywalności posiada rewelacyjną grafikę i muzykę. Jak już wcześniej napisałem prace nad Messiah trwały dwa i pół roku. Z czego większość tego czasu została poświęcona na stworzenie engine'u nazwanego RT-DAT ("real-time deformation and tessellation"). Jest on po prostu wyśmienity. Messiah pomyka z rewelacyjną szybkością 60-90 klatek na sekundę (zależy u kogo i na czym of course :)). Możecie sobie zatem wyobrazić jak wspaniale wyglądają animacje postaci przy takiej szyb-

kości. A propos postaci, niektóre z nich zostały pokryte niebagatelną liczbą dwóch tysięcy polygonów! Dzięki temu poruszają się nad wyraz realistycznie. Każdy najdrobniejszy ruch sprawia wrażenie bardzo prawdziwego. I ten ich wygląd... Po ulicach kręci się zróżnicowany tłum. Od prostytutek i patroli policji poprzez tancerki, naukowców, lekarzy, roboty, mutanty aż po barmanów w knajpkach. Wszystkie te postacie wyglądają bardzo... futurystycznie. Jakby zostali wzięci prosto z planu Star Treka lub Star Wars. Wyobraźnia programistom dopisała i według mnie postacie te są o niebo ciekawsze niż w Kleju czy Unreal.

Popatrzcie chociażby na Behemotha. Czy nie wygląda on przerażająco? Zagęszczony, mroczny klimat uzupełniają świetnie same lokacje. Fani filmów futurystycznych będą w pełni usatysfakcjonowani. Wszystkie lokacje są ciemne, słabo oświetlone, co nadaje Messiah specyficzny klimat. Grając w niego, czuć co chwila na plecach dreszczyk podniecenia. Na pewno mieliście identyczne uczucie, grając po raz pierwszy w Quake lub Unreal. Wiecie o co mi chodzi prawda? Lokacje są oczywiście bardzo szczegółowe i w dodatku zastosowano przy ich oświetleniu efekty volumetryczne. Nie jest ono może tak perfekcyjne, jak w Unreal, ale i tak wybuchy oraz światła w ścianach są majsterszytkiem. Oczywiście, aby obejrzeć te wszystkie cudeńka potrzebny jest akcelerator. Bez niego ani rusz. Najlepiej jeszcze, żeby Twój akcelerator miał kość Voodoo 3 lub TNT 2. Właśnie z myślą o tych dopalaczach był optymalizowany engine RT-DAT. Mimo to na starszych układach również pomyka całkiem przyzwoicie.

Skoro Messiah był przygotowywany z taka wielką starannością, to chyba oczywiste jest, że muzyka dorównuje swym poziomem pozostałym aspektom tego dzieła. Muzyka została stworzona przez znaną (hmmm... przynajmniej nazwa mi się obiła o uszy, więc chyba jest znana :)) kapelę Fear Factory oraz przez Jespera Kyda. Facet ten, znany wcześniej z muzyki do gier Segi, zajął się również stroną techniczną. Zmiksował kawałki Fear Factory. Muzyka Messiah ma sporą dawkę czadu i klimatu, czyli brzmi właśnie tak, jak powinna w rasowym shooterze. Cytując samych jej autorów jest to alternative-dance-industrial-metal. Znam się tylko na tym ostatnim gatunku muzyki i co do niego miałbym spore wątpliwości. Ale Amerykańce nigdy nie potrafili grać metalu ;). Nie czepiając się gatunków, muszę stwierdzić obiektywnie, że jest zwyczajnie świetna.

Jeżeli Bóg istnieje, to czy gra w Messiah?

Odpowiedź na powyższe pytanie brzmi: z całą pewnością TAK! Obok takiej gry nie można przejść obojętnie. W nią trzeba zagrać! Tym bardziej, że nasz rodzimy dystrybutor zlokalizował Messiah i ustalił jego cenę na śmiesznie niskim - uwzględniając jakość gry - poziomie. Jest on zdecydowanie tańszy od innych shooterów, co w powiązaniu z jakością wydaje się wystarczającym powodem, aby zdecydować się na kupno Messiah. Jak dla mnie, jest to już jeden z murowanych kandydatów na grę roku 2000. Nie wiem nawet czy tak przeze mnie oczekiwany Rune zdoła pokonać Messiah. Po tym, co zaserwowali graczom programiści Shiny jest to raczej niemożliwe. Messiah jest prawie grą kompletną. Nie znalazłem w niej żadnych usterek, a pomysł z wcielaniem się we wszystkie napotkane postacie jest rewelacyjny. Podobnie jak cała reszta, czyli grywalność, oprawa audiowizualna oraz klimacik. Jedyną uwagę, jaką mam do Messiah, to jest fakt, iż wolałbym wcielić się w kogoś złego niż cherubina. Ale to tylko moje prywatne spojrzenie na Messiah ;). Kończcie czytać te nudne wypociny i do sklepu MARSZ! □

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Interplay
Dystrybutor: CD PROJEKT tel (022) 8257151
Internet: http://www.messiah.com
Wymagania: P 233, 64 RAM, WIN 95/98, CD×8, 3 Dfx, karta muzyczna
Akcelerator: Konieczny

Plusy:
- kontrowersyjna, ale intrygująca fabuła
- możliwość "wejścia" w każdą napotkaną postać
- niesamowita grafika
- AI przeciwników
- realistyczny, futurystyczny klimat
- niemożebnie duża grywalność
- ...i wiele innych zalet
- cena!!!

Minusy:
- takowych nie znalazłem...
- ...może poza jednym: wolę być kimś innym niż cherubinem ;)

Ocena: 9+

Demo na CD 3/2000

10 szybkich pytań do twórców Messiaha

1. Jak wpadliście na pomysł Mesjasza w roli głównego bohatera gry?
Bob to był szalony pomysł i najpierw bardzo nas rozśmieszył... występować w postaci dziecka w brutalnym świecie... Później zdaliśmy sobie sprawę, że jest szansa na coś naprawdę niezwyklego. To tak jak w filmie Matrix, najpierw przez minutę uciekasz, żeby uratować życie, a później dokopiesz innym. Nazwaliśmy go Bob, bo nie chcieliśmy, żeby wyglądał na tradycyjnego, staromodnego aniolka.

2. Czy jesteście chrześcijanami?
Wielu z teamu Shiny uważa się za chrześcijan. To prawda.

3. Czy obawiacie się jakichś niespodziewanych reakcji opinii publicznej po wydaniu gry? Na przykład Polska to bardzo katolicki kraj.
Nie. Już ponad 300 000 ludzi grało w Messiaha i nie znalazł się choćby jeden z nich, który napisałby do nas list wyrażający oburzenie. Ani fabuła gry, ani postacie nie szargają świętości i nie mają za zadanie obrażać niczyich uczuć religijnych.

4. Czy to wy zainspirowaliście tę kontrowersyjną kampanię reklamową z udziałem Papieża?
To nie my. Nasze zadanie to robienie gier. Virgin wymyśla akcje marketingowe.

5. Czy nie uważasz, że czekanie na grę Messiah przypominało trochę oczekiwanie na prawdziwego Mesjasza - tego, który ma przyjść do narodu wybranego? Trochę przydługawe i raczej niepewne...
[Salwa śmiechu]. Rzeczywiście mogło to tak wyglądać... Po prostu za szybko zdradziliśmy się z pomysłem na grę... Jak na tamten czas było jeszcze za dużo narzędzi i technologii do opracowania. Dostałem nauczkę, że nie wolno puszczać farby do prasy, zanim gra jest zaawansowana, dlatego nasze najnowsze dzieło Sacrifice trzymane jest w tajemnicy.

6. Celowo wybraliście datę 2000 na wydanie Messiaha? Chcieliście na pewno podkręcić koniunkturę końcem wieku, tysiąclecia i strachem przed końcem świata.
Nie mogliśmy się zdecydować, czy wybrać rok 2000, czy może lepiej 3000. Los padł na dwa tysiące. Przyznam się, że całe szczęście, bo gra ma buga milenijnego - kod sypie się przy dacie 3000.

7. Doceniam poczucie humoru. Jest taki film, "I stanie się koniec" z Arnoldem Schwarzeneggerem w roli głównej. Wydaje mi się, że są tu jakieś związki z waszą grą.
Nie, proszę, tylko nie ten film. Nie podobał mi się. Jeżeli zło było takie potężne, to czemu nie zawalił się cały kościół na Arnoldzika? Zamiast tego diabeł rzucał krzesłami.

8. Dobra, teraz rutynowe pytanie. W czym Messiah jest lepszy od innych shooterów?
Bo nikim nie musisz się przejmować. Używasz i nadużywasz ludzkich ciał, w które się wcielasz. Możesz nawet nałożyć je na siebie jak zbroję. To naprawdę całkiem odmienne uczucie w porównaniu do typowych gier.

9. Potrzebne jest jakieś specjalne podejście do tej gry, żeby cieszyć się nią w pełni?
Nie, ale na początku jesteś słaby jak dziecko (nomen omen Bob), ale kiedy wejdziesz w kogoś silnego, zaczynasz czuć się jak Rambo. To jest niezwykle i trochę dziwne.

10. Co macie do powiedzenia graczom czytającym CD-Action?
Opracowaliśmy polską wersję Messiaha! Wykorzystajcie to i zagrajcie!

Rozmawiał Zbyszek Bański

Panzer Campaigns 1

Czy ktoś z Was słyszał może o firmie HPS Simulations? Zapewne nie. Ale nie ma się czego wstydzić. To niezbyt znana, niezależna firma (powstała w 1990 roku!), która - choć wielokrotnie nagradzana przez pisma branżowe (np. Computer Gaming World Magazine), nie zdobyła sobie mocnej pozycji w sercach i umysłach przeciętnych graczy. Ci, wyrastający ponad przeciętność - starsi, obdarzeni dobrą pamięcią, lubujący się w ortodoksyjnych strategiach turowych, być może pamiętają jednak takie tytuły, jak Tigers on the Prowl albo Panthers in The Shadow (i to wcale niekoniecznie w wersji na PC!).

Mac Abra

Jednak w samej firmie nie dzieje się chyba najlepiej. Trudno się dziwić - mogę się założyć, że działa tu zasada selekcji negatywnej; najlepsi pracownicy olewają niezależność, przenosząc się do może i komercyjnych, ale za to dobrze płacących firm typu EIDOS. A pozostają maniacy i ci, którzy nie załapali się na etaty lub nie wytrzymali tempa pracy zawodowców. Niezależność to także brak kasy na jakieś rozwojowe projekty - trzaska się więc to, co się sprawdza: klasyczne turówki, wykonane wedle starych i sprawdzonych wzorów. Czasem się to sprawdza - czasem nie.

U dołu:
Czy ta grafika, ten styl nie zalatują wam serią Battleground? Bo mi bardzo.... i nie bez powodu....

Nie sprawdziło się przy Campaign 1776 (gdzieś w tym CDA powinna być recenzja tej gry, pióra jednego z naszych nowych nabytków). Ale HPS-owcy "od zawsze" specjalizowali się raczej w II wojnie światowej, no i czołgach :), więc próba wejścia na poletko zmonopolizowane przez Battlegroundy Talon-Softu nie miała większych szans powodzenia. (Wiem, że Battlegroundy rozgrywają się prawie 100 lat później, wiem - spoko.

Ta gra ma wszystko, co powinna mieć w engine i zasadach porządna, turowa strategia. A nawet troszkę więcej. Gdyby to samo można było powiedzieć o grafice i dźwięku...

Tym niemniej czy to wojna secesyjna, czy o niepodległość - wygląda niemal tak samo).

A jak będzie w wypadku gry otwierającej nowy cykl Panzer Campaigns?

Początkowo wyglądało, że będzie BARDZO kiepsko. Fatalne intro (montaż dokumentalnych filmów w okienku wielkości paczki zapałek + mocno pompatyczna i niedobra muzyka) zapowiadało klęskę totalną. Pierwsze wrażenia

potwierdzały tę opinię. Bo i grafika cienka (tak na oko 256 kolorów) tak w 2D, jak i 3D, animacje paskudne, jednostki wyglądające nieciekawie, muzyki brak, a efekty dźwiękowe - pożal się Boże. Aż coś we mnie jęknęło głucho z rozpaczy. Tym bardziej, że na początku myślałem, iż jednostki są tylko w formie ikon, co sprowadzało Smoleńsk do komputerowej edycji jakiejś gry planszowej. A i scenariuszy nie za wiele, kampania jedna. Aj, aj, aj...

Wszelako zasada głosząca, że nie ocenia się dnia przed zachodem słońca nadal obowiązuje. Zacząłem grać... Aha, zanim zacząłem, to przejrzałem sobie helpa i tu spotkało mnie miłe rozczarowanie. Wiecie czym się różni firma niezależna od tych "zależnych"? Ano - oprócz chronicznego braku kasy - tym, że ta pierwsza robi obszerne i bardzo przyjazne helpy. Aż miło poczytać - jest w nich po prostu WSZYSTKO. Po ich lekturze gra nie powinna sprawiać Wam żadnego problemu. (Naturalnie mówię tu o sterowaniu i zasadach, a nie pokonaniu wroga). Raz, że wszystko jest w miarę intuicyjne i czytelne. Dwa, że jak miałeś styczność z np. jakimkolwiek Battlegroundem, ew. grą typu Eastern Front, to poniekąd poczujesz się jak w domu. Tja - baaardzo wszystko jest

Rys historyczny

Smoleńsk latem 1941był terenem ostrego starcia pomiędzy Grupą Armii Środek (Guderian!!!) i desperacko starającymi się opóźnić niemiecki marsz na Moskwę Rosjanami. Ci zresztą nie ograniczali się do obrony, próbując kontrataków (m.in. beznadziejnie przeprowadzone uderzenie masą czołgów bez wsparcia piechoty, artylerii i lotnictwa - skutek łatwy do przewidzenia). Ocena starcia pod Smoleńskiem nie jest wszelako jednoznaczna. Równie dobrze można je określić jako taktyczne zwycięstwo Niemców (duże straty zadane Rosjanom, zdobycze terytorialne), jak i marginalny sukces Rosjan (wykrwawienie Niemców, spowolnienie impetu natarcia, dające czas na zorganizowanie obrony stolicy).

Smoleńsk'41

podobne. Nie będę tu roztrząsał "kto był pierwszy i kto kogo podpatrywał". Podpowiem jeno, że twórca Smoleńska, John Tiller, tworzył talonsoftowskie Battlegroundy. Reszta jest milczeniem...

No więc zacząłem grać... Jak na turówkę, to akcja toczy się szybko. Nie ma przestojów, półgodzinnego trawienia danych (przynajmniej na C-400) itd. Możliwości konfiguracji gry wzbudziły moje uznanie. Gdy zaś przełączy się mapę w tryb 3D, na maksymalnym zoomie, i podmieni ikonki rodem z 8-bitowców na figurki i pojazdy... no, nie powiem żeby gra wyglądała dobrze. Ale mogę już użyć słowa "nieźle". (Niestety o animacjach i dźwięku opinii za skarby nie zmienię!). Dowodzenie na poziomie batalionu (i niżej) sprawia, że gra (IMHO) zyskuje na grywalności - osobiście wolę "personalny kontakt z wrogiem" niż przesuwanie po mapie dywizji i korpusów. O samej grze właściwie nie bardzo jest co pisać, bo tak naprawdę wszystko już było (niemal wszystko) kiedyś powiedziane. To, że akcja dzieje się w turach (ataku, obrony, ruchu itd.), że gra uwzględnia m.in. morale, zmęczenie (zmęczenie bitwą, nie zmęczenie fizyczne!); że zaopatrzenie; że izolacja jednostek; że atak skrzydłami jest skuteczniejszy; że w szyku marszowym oddziały ruszają się szybciej, ale gorzej walczą... itd. No co tu nowego można powiedzieć? Ta gra ma wszystko, co powinna mieć w engine i zasadach porządna, turowa strategia. A nawet troszkę więcej.

Co jest warte wzmianki? Ładnie uwzględniono tu rolę lotnictwa (głównie niemieckiego - ale tak było w rzeczywistości, więc nie można się krzywić). I to nie tylko w formie wsparcia powietrznego, ale i zwiadu dokonywanego z powietrza. Natomiast czarnym koniem tej gry są... saperzy. Nie będę się zaklinał, że jeszcze w żadnej grze nie mieli takich możliwości jak tu - pewności przecież nie mam. Mam za to pewność, że bez saperów (i ogólnie wojsk inżynieryjnych) ani nie wygramy jako Niemcy, ani też nie wytrzymamy naporu jako Rosjanie. No bo kto np. zamiast nich będzie wysadzał mosty, czy dewastował linie kolejowe, którymi docierają posiłki i zaopatrzenie? (Ew. kto inny zniweluje skutki tej dewastacji, tudzież zaminuje/rozminuje teren?). Panowie, czapki z głów przed zwykle niedocenianymi saperami!

Miłą niespodzianką jest też AI wroga. Nie żeby zaraz była nadzwyczajna, samoucząca się itd. Tak dobrze to nie ma. Wszelako muszę przyznać, że w czasie całej mej przygody z tą grą nie miałem sytuacji, w której prowadzone przez komputer wojska popełniły jakiś duży, idiotyczny, warty obśmiania na łamach błąd. Zdarzały się, i owszem, kompowi posunięcia głupie - lecz wybaczalne (bom sam nie bez winy - też czasem dałem... plamę). AI potrafi nam (w przenośni i dosłownie) napsuć sporo krwi swoimi akcjami. Niczego więcej od niej nie wymagam.

Kilka informacji technicznych, niejako pro forma: 1 heks na mapie to około 1 km, jedna pełna tura to około 2 godzin czasu gry. Można grać w multiplayerze i via poczta elektroniczna. Sterowanie myszką lub zdefiniowanymi z góry skrótami klawiszowymi. Widok w 2D i 3D. Do gry dołączony jest edytor misji - brak natomiast edytora map. Wśród scenariuszy (nie za wielu, niestety) są i hipotetyczne (np. niemiecki desant spadochronowy). Polecam jednak granie w około 170-turową (!) kampanię. Autorzy dużo uwagi poświęcili na realistyczne odwzorowanie struktur jednostek, jak i ich siły ognia oraz skuteczności tegoż. Będziecie to szczególnie odczuwać w momentach, gdy rosyjskie T-34 i KW okażą się praktycznie niewrażliwe na ogień niemieckich działek ppanc. kal. 37mm, będących standardowym wyposażeniem tak czołgów Pz-III, jak i jednostek piechoty. (Dlaczego Rosjanie nie byli w stanie tego skutecznie wykorzystać podczas pierwszych miesięcy wojny, tego naprawdę nie wiem). Tu tips: działa przeciwlotnicze 88mm nie muszą strzelać tylko do samolotów :). (Dobra, już słyszę ten śmiech wszystkich fanów strategii z czasów II wojny - ale ta genialna podpowiedź była nie dla Was, a dla beginnerów).

Cóż więcej mogę powiedzieć o tej grze? Wątpię, by ją ktoś rozpowszechniał w Polsce. Jakby nie patrzeć, jest kilka gier osadzonych w tym samym czasie (a nawet miejscu), a na pewno efektowniejszych wizualnie i nie gorszych pod względem zasad, engine itd. Panzer Campaign adresowany jest głównie dla maniaków turowych strategii; ludzi, którzy nie przepuszczą żadnej grze z tego gatunku; ludzi, których cieszą rozmaite detale, umykające oczom typowego gracza. Ludzi, którzy stawiają grywalność i realizm ponad wszystkie inne elementy składowe gry. Życzę w każdym razie HPS-owcom, by Smoleńsk'41 sprzedał się na Zachodzie na tyle dobrze, by firmę było w końcu stać na lepszych grafików i speców od dźwięku.

□

W głębi:
Jeśli nie potrafisz zidentyfikować twarzy obu panów - to znaczy, że taki z ciebie strateg jak ze mnie surfer...

Ocena: 6

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: HPS Simulations
Dystrybutor: HPS Simulations
Internet: http://www.hpssims.com
Wymagania: P166, 16 MB Ram, Win95/98 DirectX CDx4
Akcelerator: nie potrzeba

Plusy:
- przyzwoita turowa strategia, która ma wszystko to, co mieć powinna
- bardzo przyjazny help
- w sumie niezła AI
- spore możliwości konfiguracji
- edytor misji
- niezły realizm rozgrywki

Minusy:
- wizualnie i dźwiękowo cieeenko
- za dużo scenariuszy to nie ma...
- widoczne inspiracje interfejsem Battlegroundów
- Brak edytora map
- oryginalne toto nie jest

Airport. Inc

Kiedy mój czytnik połykał płytkę z Airport, spodziewałem się ujrzeć za chwilę rozbudowany symulator lotniska. Mam na myśli grę, w której wcielamy się np. w kontrolera lotów i mamy za zadanie bezwypadkowe kierowanie ruchem powietrznym. I nie zawiodłem się, chociaż gra nieco rozminęła się z moimi oczekiwaniami. Zamiast symulatora ujrzałem bowiem bardzo rozbudowaną, a co najważniejsze oryginalną strategię ekonomiczną.

Łukasz Bonczol

Naprawdę cieszę, że producenci chociaż czasem przerywają klepanie n-tych części szablonowych gier i udaje się im stworzyć coś nowego. Oczywiście, każdy szanujący się gracz stwierdzi, że pomysł, wykorzystany w Airport, nie jest wcale taki nowy. Jeszcze niedawno głośno było przecież o Airline Tycoon. Głębsza analiza wykazuje jednak, że te dwie gry znacząco się od siebie różnią (chociaż na pierwszy rzut oka dotyczą jednego tematu). Produkt, wydany przez Take2, jest o wiele poważniejszy i bardziej skomplikowany od Tycoona, i przeznaczoną dla grona najbardziej zatwardziałych oraz wymagających strategów. Nie kierujemy tu liniami lotniczymi, lecz zarządzamy cywilnym portem lotniczym o międzynarodowym znaczeniu. W takiej sytuacji rozmaite linie lotnicze są jedynie naszymi klientami. I to bardzo wymagającymi klientami. Gracz musi dwoić się i troić, aby sprostać ich wymaganiom co do długości i liczby pasów startowych, bezpieczeństwa, komfortu pasażerów itp. A konkurencja przecież nie śpi...

Nie kierujemy tu liniami lotniczymi, lecz zarządzamy cywilnym portem lotniczym o międzynarodowym znaczeniu. W takiej sytuacji rozmaite linie lotnicze są jedynie naszymi klientami. I to bardzo wymagającymi klientami. Nadal uważacie, że praca kierownika lotniska to lekki kawałek chleba? Tylko, że jemu za to płacą (i to jak!), a umęczonemu graczowi musi wystarczyć sama satysfakcja.

Zacznijmy jednak od początku. Gra w Airport to bardzo skomplikowana zabawa, więc aby nie zniechęcić początkujących, autorzy postarali się o panel opcji, dzięki któremu możemy uprościć (a co za tym idzie ułatwić) grę. Pomocny jest także samouczek, w którym to trybie komputer sam wykonuje i komentuje wszystkie czynności związane z budową lotniska. Oczywiście nie musimy zaczynać od zera. Do wyboru mamy także scenariusz, w których musimy np. przywrócić płynność finansową już istniejącego lotniska.

Ja jednak wolę, kiedy wszystko jest rozplanowane zgodnie z moją własną koncepcją. Po rozpoczęciu nowej gry wybieramy, gdzie chcemy zbudować swój przybytek. Do wyboru są lokalizacje wszystkich najważniejszych światowych lotnisk (jest także i warszawskie Okęcie). Po wybraniu interesującego nas miejsca, przystępujemy do zakupu gruntu. A trzeba wiedzieć, że lotnisko zajmuje mnóstwo miejsca, więc na działkę wydaje się na początku kupę forsy. I bynajmniej nie warto oszczędzać, bo możemy pozbawić się w przyszłości możliwości rozbudowy naszej inwestycji. Cena ziemi jest różna w zależności od kraju, w którym kupujemy oraz odległości od miasta. Ta ostatnia jest bardzo ważna także ze względu na inne czynniki. Im dalej od aglomeracji, tym mniej potencjalnych pasażerów.

Przed zakupem radzę solidnie przestudiować wszelkie statystyki. Poinformują nas one o ewentualnym ryzyku zaistnienia zderzeń samolotów z wysokimi budynkami (jeżeli budujemy blisko miasta), występowania częstych mgieł i deszczów (ach ta Londyńska pogoda - zniechęci wszystkich napalonych na budowanie w Heathrow) oraz innych przykrości. Następnie przechodzimy już do głównego ekranu gry, gdzie budujemy różne nie-

zbędne na lotnisku instalacje. A tu mała niespodzianka dla wszystkich przyzwyczajonych do dwuwymiarowej grafiki (znamiennej dla strategii ekonomicznych). Otóż gra posiada w pełni trójwymiarowe środowisko, które co prawda cieszy oko wielością detali, lecz bez akceleratora działa niezbyt dziarsko. Jeżeli jednak posiadasz dopalacz, to zauważysz z pewnością trójwymiarowe postacie pasażerów, wysiadające z podjeżdżających pod terminal taksówek, oraz inne cieszące oko szczegóły. Zadbano także o odwzorowanie warunków atmosferycznych. Płynność animacji na Celeronie 333 i Rivie TNT była bez zarzutu. Grafika zachwyci pewnie wszystkich domorosłych architektów (spójrzcie na screeny).

Ciężar zadania stojącego przed graczem wydaje się przytłaczający. Musi się on troszczyć o utrzymanie wszystkich pasów w dobrym stanie (kiedy nie damy rady np. z odśnieżaniem, to loty zostaną odwołane i straty będą kolosalne), zapewnienie bezpieczeństwa (nie od dziś wiadomo, że lotniska i samoloty są jednym z ulubionych celów ataków terrorystycznych), oraz szczelności granicy (walka z przemytem), negocjowanie kontraktów, martwienie się o dostawy paliwa do samolotów... Oczywiście trzeba doglądać także lotniskowej straży pożarnej, policji. Drogi wewnętrzne muszą być tak rozplanowane, aby wszystkie pojazdy obsługi naziemnej, autobusy dowożące pasażerów i kołujące do terminala samoloty nie przeszkadzały sobie nawzajem. Ma się rozumieć, że wszystkie te wieże kontrolne i hangary na niewiele się przydadzą, jeżeli nie pozyskamy pasażerów. To właśnie dla ich wygody warto wybudować stację kolejową, dworzec autobusowy, postój taksówek, oraz kilka rodzajów parkingów, na których zostawiać będą oni swoje samochody. Notabene, opłaty za parkowanie są poważnym źródłem dochodów, lecz mogą równie dobrze odstraszać kierowców. A kiedy wyposażymy swoje wypieszczone lotnisko we wszystko, czego tylko dusza zapragnie, okazuje się, że jest ono za małe i trzeba je dalej rozbudowywać o jeszcze większe terminale i nowe pasy...

I co? Nadal uważacie, że praca kierownika lotniska to lekki kawałek chleba? Tylko, że jemu za to płacą (i to jak!), a umęczonemu graczowi musi wystarczyć sama satysfakcja. Z drugiej strony, odpowiedzialność w przypadku gry jest prawie żadna (prawie, bo przecież można tak się zasiedzieć przy monitorze, że zapomni się nakarmić pieska/kotka...;)).

Ale to jeszcze nic. Gra ta wydawała mi się skomplikowana, ale kiedy zauważyłem, że można samemu projektować wnętrza terminali, to po prostu szczęka mi opadła. Czy wyobrażacie sobie ustawianie krzesełek w poczekalni, bramek magnetycznych, budowanie pomieszczeń ochrony, stanowisk informacji, sprzedaży biletów, odpraw celnych, bagażowni... Można by wymieniać jeszcze bardzo długo. Przy całym tym galimatiasie należy jeszcze zadbać, aby pasażerowie nie zderzali się nawzajem, napływali płynnie, a przy tym odlatujący nie mieszali się z przylatującymi.

Wszystko to sprawia, że Airport zapewnia zabawę na bardzo długo. Jest to pozycja przeznaczona dla lubiących dłubanie w szczegółach, ciągłe doglądanie interesu, wpatrywanie się w statystyki i tabele, oraz zapinanie wszystkiego na ostatni guzik. Innymi słowy dla perfekcjonistów posiadających mnóstwo wolnego czasu. Miło, że ktoś wreszcie zdobył się na oryginalną grę, która zmusza do myślenia. Więcej, ta gra wymaga porzucenia starych, utartych schematów postępowania i kombinowania, kombinowania i jeszcze raz kombinowania. Kiedy jednak już dopniemy swego... Słodycz płynąca z posiadania swojego własnego, wirtualnego portu lotniczego pozwala zapomnieć o dziesiątkach nieudanych prób i wszystkich trudach, które kosztowało nas jego stworzenie. □

Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Krisalis/Take2

Dystrybutor: Play it tel. 018 4440560

Internet: http://www.take2games.com

Wymagania: Win 95, P 200, 16 Mb Ram, SVGA 4 Mb, Cd Rom x4, DirectX6

Akcelerator: Bardzo wskazany

Plusy:
- nowatorski pomysł
- trójwymiarowa grafika
- skomplikowana i wymagająca
- wystarcza na długo

Minusy:
- dla niektórych może aż nazbyt skomplikowana i wymagająca
- trybie software działa tragiczniej niż niejeden FPP shooter z supergrafiką

Najpopularniejsza platformówka na rynku!

Jazz JackRabbit 2 **The Secret Files** i **Zimowe Przygody** to doskonała rodzinna rozrywka. Mnóstwo dynamicznych, naszpikowanych niespodziankami poziomów, setki przezabawnych przygód...

DOSKONAŁY PREZENT

JAZZ JACKRABBIT 2
ZIMOWE PRZYGODY

... tryb jednego lub wielu graczy w kilku trybach współdziałania, trójka bohaterów: Jazz, Spazz i Lori, edytor poziomów... **po prostu wspaniała zabawa!**

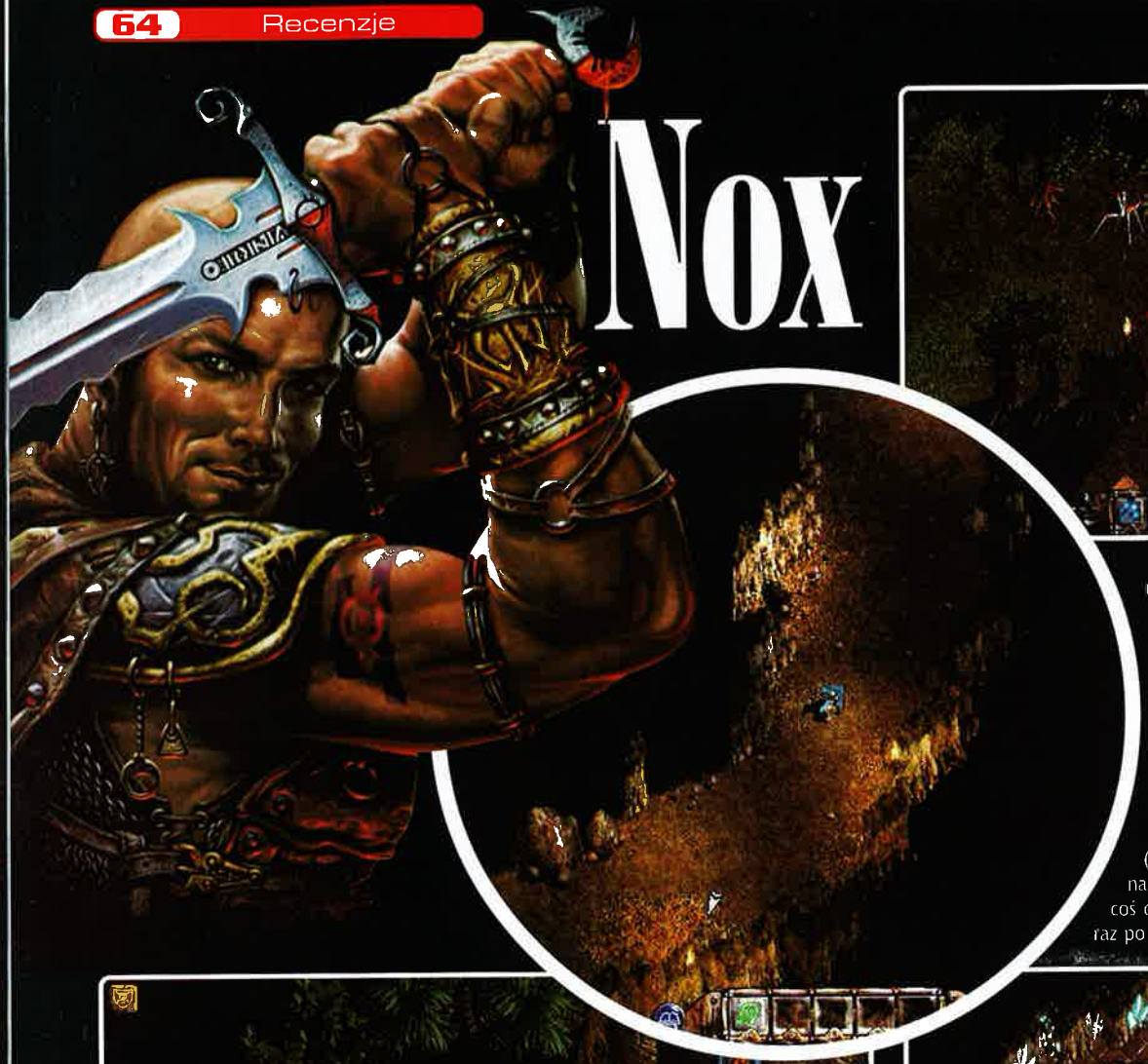
całkowicie po polsku

L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
tel: (17) 856 99 12, email: office@lkavalon.com

Wymagania: P90, Windows 95/98. Wysyłka do 24 godzin od zamówienia! Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.

www.lkavalon.com

Nox



Firmę Westwood zawsze darzyłem dużym szacunkiem. Wprawdzie czasy, kiedy ich dzieła wyznaczały nowe standardy w dziedzinie rozrywki multimedialnej, chwilowo minęły, ale chłopcy z Westwood ciągle gwarantują rozrywkę na dobrym - jeśli nie bardzo dobrym - poziomie. Dlatego też, kiedy dotarły do mnie pierwsze wzmianki na temat "Noxa", pomyślałem sobie, że w najgorszym razie uzyskamy porządnego klona "Diablo", zaś przy odrobinie szczęścia jedną z kandydatek do gry roku. W praktyce zaś okazało się, że prawda leży (jak zwykle naga) gdzieś pośrodku.

Anakha

Akcja gry toczy się w krainie zwanej (nigdy byś się nie domyślił!) Nox. Na jej południowych rubieżach żyli sobie zwolennicy teorii, że jegomość nieżywy powinien takim pozostać, na północy zaś ci, którzy mieli na ten temat zdanie zgoła odmienne, czyli nekromanci. Po pewnym czasie nekromantom stabilność sytuacji przestała odpowiadać, skutkiem czego było rozpoczęcie przez nich intensywnej kampanii nakłaniania do zmiany czyjegoś punktu widzenia, zwanej przez jednych agresywnym marketingiem, przez innych (zacofańcy!) wojną. Zwolennicy maksymy "Live and let die" zjednoczyli się pod dowództwem niejakiego Jandora. Jandor, wielki czarodziej, skonstruował Posoch Zapomnienia. Główną zaletą tej nowości na rynku bojowych artefaktów magicznych było zamykanie dusz pokonanych w specjalnie do tego celu zainstalowanej na jej szczycie kuli, co skutecznie przeciwdziałało ożywianiu umarłych.

Dysponująca tym orężem armia Jandora przeszła przez ziemie Północy, koronując swój pochód zdobyciem stolicy Nekromantów. Następnie Jandor odesłał kulę z duszami pokonanych do innego wymiaru (nie przejmując się takimi detalami, jak tym na przykład, czy tambylcy mają w tej sprawie coś do powiedzenia, oraz czy bezpośrednio zaraz po teleportacji komuś to na łeb z dużej wysoś kości nie spadnie), o wreszcie zajął się milymi sercu "dorzynkami" niedobitków. W pewnym momencie jednak rura mu wymiękła, bo oszczędził niemowlę rodzaju żeńskiego i oddał je na wychowanie do wioski trollów (też mi akt miłosierdzia!). Efektem wojny był rozłam w społeczności, która podzieliła się na klany. I tak, powstał klan Wojowników, uważających wszelkie rodzaje magii za zboczenie i wierzących jedynie w słuszną siłę swoich własnych bicepsów. Drugim był klan Magów, którzy uważali dokładnie odwrotnie, oraz klan Przywoływaczy. Ci ostatni postanowili siąść okrakiem na płocie, ucząc się po trochu jednego i drugiego. I tu cała historia mogłaby się zakończyć, gdyby nie pewna osobista tragedia. Owa dziewoja oszczędzona przez Jandora - Hecubah - przy okazji gapienia się w jakieś lustro zorientowała się, że coś tu nie pasuje i ostatecznie odkryła swoje prawdziwe pochodzenie. Przepełniona żądzą zemsty (wiecie, takie coś jak utrata dziewictwa z trollem może poważnie zwichnąć młodej dziewczynie psychikę... :)) postanowiła pójść w ślady swoich przodków. Do tego potrzebowała jednak kuli, w której zamknięte były ich dusze. Pewnie nikogo nie zdziwi fakt, że owa kula wylądowała w przyczepie kempingowej jakiegoś Jankesa, na planecie zwanej Ziemią i robi za ozdobę stojącą na TV. Hecubah zaś (kurczę, za samo takie imię chciałoby się pochlastać kogoś na plasterki), ściągając kulę z powrotem na Nox, z rozpędu ściągnęła i Jankesa. Ten ostatni zaś ląduje na latającym statku jakiegoś starego pryka.

Tu do akcji wkraczasz Ty. Po pierwsze, wybierasz Klan, do jakiego ma należeć twój bohater. Do powyżej zamieszczonego opisu warto jeszcze dodać, że Przywoływacze posługują się trochę odmienną magią od tej praktykowanej przez magów. Mianowicie Przywoływacze, jak sama ich nazwa

wskazuje, przywołują różnej maści zwierzaki, aby im pomagały i wykonywały za nich brudną robotę. Następnie, nadajemy bohaterowi imię i dokładnie określamy, jakiego koloru ma być jego skóra, owłosienie (jeżeli ma takowe posiadać), koszulka, spodenki oraz buciki. Dużo tego, nie? Nawiasem mówiąc, jest to jedna z niewielu gier, która rasistowsko nie narzuca nam, jaki kolor skóry ma mieć nasz bohater. Po uporaniu się z ekranem tworzenia postaci, w zależności od wybranej profesji, kapitan powietrznego statku podrzuca cię w pobliże twierdzy wojów, magów lub wioski Ix i zaczynasz swoją przygodę na Nox.

Pierwsze, co nam się rzuca w wytrzeszczone gały, to grafika. Krótko mówiąc, jęków żadnej barwy nie będzie. Znaczy się, gra ani nie olśniewa nas oprawą graficzną, ani też nie daje żadnych powodów do niezadowolenia. Ot, solidnie wykonana robota. Akcję obserwujemy z rzutu izometrycznego. Po prawej stronie znajdują się wskaźniki określające stan naszego zdrowia, oraz energii magicznej, jeżeli takową posiadamy. Pod nimi znajdują się sloty, w których automatycznie po znalezieniu lądują napoje regenerujące manę, zdrowie i usuwające truciznę z organizmu. Możemy ich używać, korzystając z określonych klawiszy skrótowych. Nie wiedzieć czemu, maksymalnie wolno bohaterowi mieć tylko po dziewięć napojów każdego rodzaju.

Po kliknięciu na ikonce po lewej, trafiamy do statystyk naszego bohatera, którego charakteryzują takie cechy, jak siła, zręczność (zręczność małpy, siłę byka da ci ranna gimnastyka!), szybkość itd. Po zdobyciu

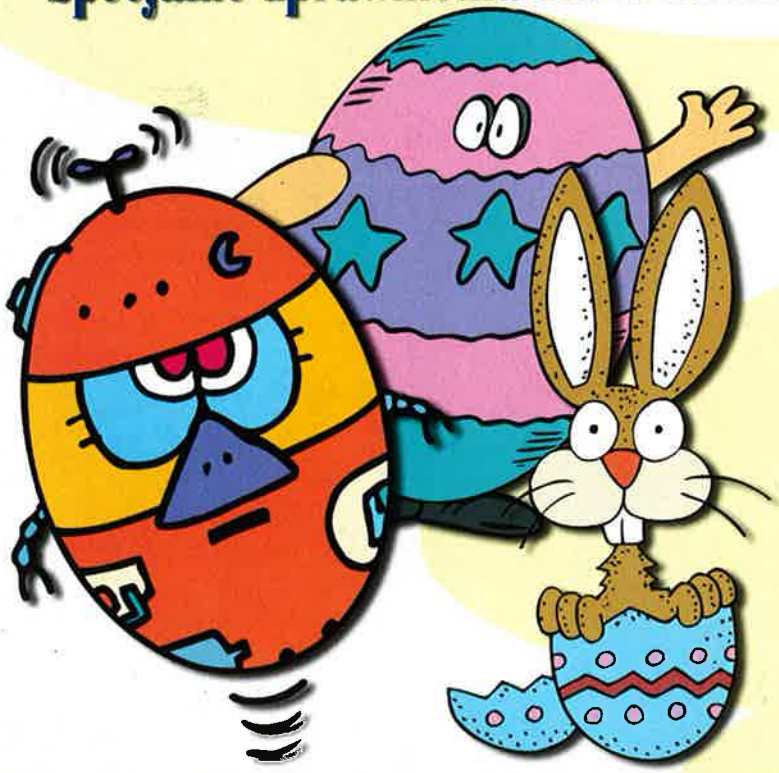
odpowiedniej liczby punktów doświadczenia, nasz bohater awansuje na kolejny poziom wtajemniczenia i wszystkie jego statystyki idą w górę. Nie ma możliwości wskazania, jaką cechę chcemy u siebie rozwinąć najbardziej. Operacje zakładania lub zdejmowania wszelkiego rodzaju ciuchów i zbroi odbywają się podobnie, jak w słynnym mangowym KISS-ie. Mianowicie, mamy figurkę bohatera, z której można wszystko ściągnąć (włącznie ze spodniami i koszulą - czort wie, po co?), a następnie wyposażyć wedle własnego "widzimisię". Jeżeli już jesteśmy przy wyposażeniu, to ulega ono standardowym prawom fizyki, tj. niszczy się w trakcie intensywnego użytku (na czyimś łbie na przykład). Można je naprawiać u sklepikarzy. Wyposażenie znaczy, nie łby :).

Na oddzielny akapit zasługują magowie. Ich wizerunek nakreślony w Noxie różni się trochę od tego z innych znanych nam źródeł. Zawsze mi się mianowicie wydawało, że kiedy spotykają się dwaj magowie, którzy z powodu różnicy poglądów chcą usmażyć sobie nawzajem nabiały, wygląda to tak, że każdy z nich rzuca swoje najpotężniejsze zaklęcie ochronne, a następnie stojąc w miejscu uwalnia godzące w drugiego magiczne pociski, fireballe, shitballe i co tam jeszcze. Tymczasem, w grze Nox pojedynek dwóch magów wygląda trochę jak bitwy powietrzne drugiej wojny światowej. Jednak zanim ten fenomen wyjaśnię, należy wspomnieć o jeszcze jednej sprawie. Otóż na Noxie głównym źródłem magicznej energii (mana) nie są napoje magiczne (jak na przykład jest u nas - w mojej dzielnicy można wskazać kilka sklepów, gdzie sprzedają napoje, po wypiciu których wzrok płonie, świerzbią dłonie, mózg staje, a wszystko inne opada, lub odwrotnie. Mana w czystej postaci!), a niebieskie kryształy występujące obficie w otaczającym nas krajobrazie. Jeżeli brakuje nam mana, podchodzimy do takiego i nasz mag automatycznie zaczyna "zasysać". Jeżeli wyczerpiemy moc kryształu, traci on swój blask, ale jeżeli jeszcze nie jesteśmy syci, wystarczy odejść i poczekać chwilkę, aż kryształ się

Co daje Pre

- Oszczędność pieniędzy
- Dostawa do domu przed pojawieniem się czasopisma w kioskach
- Specjalne uprawnienia dla Prenumeratorów:

- Karta Klubu CD-Action
- Cenne nagrody dla wytrwałych
- Upominki dla wszystkich Prenumeratorów
- Przez cały rok jaja!



Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)

24 GODZINY NA DOBĘ

DZWOŃ

0801 600 200

7 DNI W TYGODNIU

enumerata?

Jak zamawiamy prenumeratę:

• Przekaz wypełnij d r u k o w a n y m i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.

• Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od Czerwca opłacamy najpóźniej do 15-tego Kwietnia, decyduje data stempla pocztowego. Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

• Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

Jak kupić Numery Archiwalne?

• Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już żadnych numerów z 96 r. ; z 97 r. ; z 98 r. ani 1, 2, 9/99 r. !!!

• Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.

• Cena archiwaliów 12 zł i 13zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

CD-ACTION®

W PRENUMERACIE

13 zł za 1 egzemplarz
przy wpłacie na 12 numerów + = 156 zł *

14 zł za 1 egzemplarz
przy wpłacie na 6 numerów + = 84 zł *

15 zł za 1 egzemplarz
przy wpłacie na 3 numery + = 45 zł *

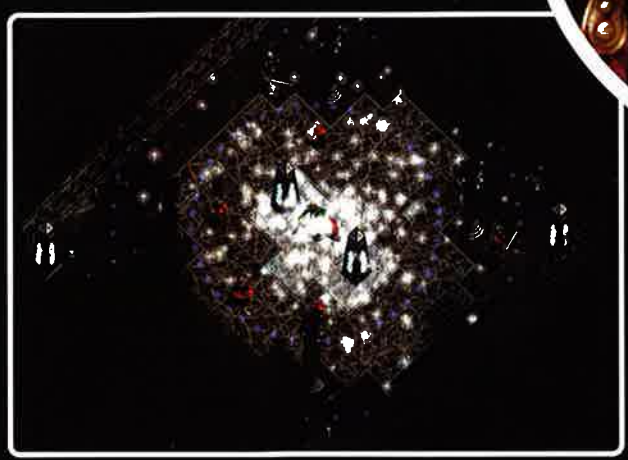
Przypominamy, że w sprzedaży detalicznej CD-Action kosztuje teraz 16 zł 99 gr.

*(czyli prenumerata za 144 zł + 12 zł dodatki)
*(czyli prenumerata za 78 zł + 6 zł dodatki)
*(czyli prenumerata za 43,50 zł + 1,50 dodatek)

zł)

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia.

zregeneruje. Wracając do wątku głównego - sala, w której ma się odbyć jakiś pojedynek, jest zazwyczaj dość obszerna i zasobna w owe niebieskie kryształy, występuje też wiele przeszkód naturalnych w postaci skał itd. Pojedynek wygląda tak - jeden czarodziej goni drugiego i rzuca w niego czarem magicznych pocisków (skądinąd z autonaprowadzaniem na cel), goniony zaś wieje, ile sił w struchlałych piętach za



wszelkiego rodzaju przeszkody, kreśląc przy tym arcywykwintne figury, i przy okazji mijając kilka kryształów, regenerując swoje zasoby mana. Kiedy goniącemu kończy się mana, role się odwracają. Komiczny interes, to trzeba po prostu zobaczyć. (Mówiąc o magach, należy jeszcze wspomnieć, że opłaca się kolekcjonować magiczne księgi dotyczące jednego zaklęcia - im więcej przeczytamy, tym zaklęcie mocniejsze).

A teraz na krótko wróćmy do ogólnej fabuły. Otóż mój lekko zgryźliwy sposób opisania wprowadzenia do gry przypadkowy nie jest. Mianowicie, granie w Noxa skłoniło mnie do zabrania głosu w dyskusji dotyczącej felietoniku El Generala "Siedem grzechów głównych gier przygodowych". Wygląda to tak: facet, który w wojnie wyrżnął pewnie parę tysięcy (jeżeli nie setek tysięcy) trupiego ludu, w ostatniej chwili musi oszczędzić jednego niemowlaka, łamiąc zasadę, że niedokończona robota lubi się mścić. No, niech będzie, zdarza się. Jednakże z całą pewnością mógłby wziąć berbecia pod swoją opiekę lub przynajmniej oddać w ręce bardziej odpowiedzialne, niż zielone łapska trollów - na przykład powierzyć wychowanie dziecięcia zgromadzeniu magów. Niemowlak wyrasta na złą nekromantkę, której, nie wiedzieć czemu, nie może przeciwstawić się nikt inny, tylko lądujący awaryjnie na Noxie w trampkach i jeansach nastolatek z USA. Ciekawość bierze spytać, czemu ląduj
e na latającym statku starego pierdziela, który okazuje się być potem Jandorem, czyli facetem będącym sprawcą całego zamieszania? I nie wiedzieć czemu, to nie Jandor, tylko nasz bohater w jeansach przedziera się przez różne ciemne jaskinie, brnąc po pas w różnych obrzydliwych maziach i wyrzynając przy okazji wszystko, co się rusza - pająki, pluskwy, nietoperze, niedźwiedzie, wilki i co tam jeszcze, rujnując miejscowy ekosystem na najbliższych parę lat.

A kiedy uda mu się w końcu wykonać zadanie, wraca na statek po to tylko, żeby usłyszeć, gdzie ma się udać w następnej kolejności. Czy to tylko ja się czepiam, czy coś w tej opowiastce trąci fałszem? W samej grze też zdarzają się perełki. Wyobraźcie sobie na przykład taki numer - mag wchodzi do sklepu z artykułami wszelkiej maści. Zamienia parę słów ze sprzedawcą, po czym przechodzi przez następne drzwi i trafia do mieszkania sklepikarza. Tam przetrząsa skrzętnie w poszukiwaniu złota i innych przydatnych drobiazgów wszystkie kufry, szuflady i szafy, a następnie dla pewności roztrzaskuje jeszcze wszystkie beczułki i skrzynie. Po zebraniu znalezisk wraca do sklepikarza. I co, myślicie, że tamten woła szeryfa mającego swoją siedzibę o rzut kamieniem od jego sklepu? Nie! On z uśmiechem na ustach pyta, czy raczymy coś u niego kupić. [Może ma zdrowo przytępiony słuch lub jeszcze lepiej rozwinięty instynkt samozachowawczy? - Ugly Joe ;)].

A skoro już jesteśmy przy szeryfie... Szeryf narzeka, że od miesiąca jakiś niecny złodziejaszek obrabia całe miasteczko. O rzut kamieniem od siedziby szeryfa (sorry za powtórzenie, ale to po prostu jest cholernie małe miasteczko) w pewnym zaułku jest winda. Po

zjechaniu nią na dół, natychmiast rzuca się na nas osiłek, który jak ulał pasuje do opisu opryszka. Kurczę, chyba po piętnastu minutach grania trafiliśmy do siedziby rzezimieszka, którego całe miasto nie mogło znaleźć od miesiąca! Jeszcze inny numer. Wojownicy nie cierpią chronicznie magów. Z punktu widzenia militarnego logiczne więc jest, że ze swojej siedziby powinni usunąć wszystkie kryształy, które dają czarodziejom ich magiczną energię. A zgadnijcie jak jest w rzeczywistości...

Pytam więc tak - czy w obecnej sytuacji, kiedy to na wyprodukowanie (a więc opłacenie grafików, muzyków oraz programistów) i promocję gry wydaje się doprawdy bajońskie sumy, nie można byłoby uniknąć takich drobnych bzdetów, które wywołują w nie zamierzonych przez twórców sytuacjach salwy śmiechu i - przynajmniej w moich oczach - obniżają trochę ogólne wrażenie?

Pomimo powyższego wywodu, gra się całkiem miło. W przeciwieństwie do DIABLO, gra nie męczy nas monotonnością kolejnych etapów, które są dość zróżnicowane. Ponadto, dla każdej z postaci fabuła jest trochę inna, co, przy odrobinie dobrej woli można potraktować jako trzy gry w jednym. Trzeba jednak zauważyć że, jak wieść niesie, gra była stworzona pierwotnie dla trybu Mulitplayer. W związku z tym dla starych wyjadaczy tryb Pojedynczego Gracza może okazać się zbyt prosty i krótki, zaś nie każdy w naszym kraju dostęp do sieci ma. A więc, jeżeli nie należysz do tych, co ciągle widzą podszewkę w kieszeni, a zaliczasz DIABLO do gier kultowych, możesz spokojnie grę ową nabyć i potraktować jako miłą zakąskę przed głównym daniem, czyli DIABLO II. Zaś jeżeli zaliczasz się do gatunku dominującego w tym kraju wśród młodych ludzi, tych mianowicie, którym się nie przelewa, zaciśnij pasa i czekaj na bardziej sprzyjającą okazję wydania gotówki. □

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Westwood/EA
Dystrybutor: IPS tel.(022) 642766
Internet: http://www.westwood.com
Wymagania: P 200, 32 MB RAM, 300 MB wolnego na HD, SVGA 4 MB
Akcelerator: nie

Plusy:
- nezlagrafika i muzyka
- oczucie humoru twórców,owocujące niezwykłymi gagami...

Minusy:
- niezbyt starannie dopracowany scenariusz

WIELKI KONKURS

wielkie HITY !!!

- Cztery olbrzymie epizody, każdy w innych ramach czasowych, z dostępnymi różnymi rodzajami broni.
- Ilość przeciwników, broni, i poziomów większa niż w Quake II™.
- Rewolucyjne AI gry, możliwość prowadzenia dialogu między Hiro i jego komputerem.
- Multiplayer dla 8 graczy, zarówno przez internet jak i LAN.

- Najnowszy RPG 3D, który powstał na engine Quake II™.
- Ponad 100 niepowtarzalnych poziomów.
- Ponad 150 tętniących życiem potworów czyhających na Ciebie.
- 7 głównych bohaterów oraz niespotykana możliwość grania trzema na raz w różnych lokacjach.
- Konstruowanie własnych broni za pomocą specjalnego modulatora.

- Inteligentne otoczenie, reagujące na Twoje zachowanie i podejmowane decyzje.
- Nieliniowa akcja, nieprzewidywalne zachowanie NPC.
- Olbrzymi świat. Podróż do Nowego Jorku, odwiedziny Paryża, przelot nad Hong Kongiem. Wszystkie lokacje utworzone zostały na podstawie aktualnych zdjęć lotniczych i map.
- Niesamowicie realne oświetlenie i fizyka zachowania przedmiotów.

Wystarczy wymienić 3 tytuły gier komputerowych, których współtwórcą jest

JOHN ROMERO

by stać się SZCZĘŚLIWYM posiadaczem SUPER WALKMANA firmy JVC !!!

do wygrania również 9 GIER i 10 KOSZULEK

NA ODPOWIEDZI CZEKAMY DO KOŃCA KWIETNIA

ostatecznie decyduje data stempla pocztowego

Prawidłowe odpowiedzi prosimy przesyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres: MIRAGE MEDIA s.c. Skrytka Pocztowa 84, 03-912 WARSZAWA 33

Nagrody zostały ufundowane przez firmę MIRAGE MEDIA s.c. i redakcję CD-ACTION

MIRAGE CD-ACTION EIDOS

KUPON KONKURSOWY

South Park Rally

"Oh my God, they killed Kenny, you BASTARDS!" - przypuszczalnie tak jak dziś hamletowskie "być, albo nie być...", za kilkaset lat właśnie słowa Stana Marha będą przedmiotem studiów filozoficznych i rozważań o przemijalności ludzkiego żywota. Jeżeli nawet nie, i tak nie ma to najmniejszego znaczenia, bo fenomen South Park nie da się scharakteryzować i wbić w jakieś ramki sensownego komentarza.

Czarny Iwan

Warto jednak wiedzieć, że wszystko zaczęło się w grudniu 1995 roku. Pracownik wytwórni Fox przez przypadek znalazł w sieci pięciominutową animację walki Jezusa Chrystusa ze świętym Mikołajem, toczącą się o to, do kogo należy Boże Narodzenie. Animacja była pełna przemocy, przy której najbrutalniejsze gry komputerowe wyglądają jak kolorowanki dla 3 letnich dzieci. Filmik został zrobiony w domu i miał być bożonarodzeniową kartką - był jednak na tyle oryginalny, że trafił aż do Hollywood. Tam na jego podstawie powstała najbardziej nietypowa kreskówka na świecie - South Park. W tym filmie ostry, surrealistyczny dowcip dialogów kontrastuje z animacją, która wygląda jak przeniesiona z bajek dla dzieci (kartonowe postacie, bardzo prosty sposób animacji).

Po prawej:
Trasy są odlotowe! Uwaga na konkurentów do brązowego medalu!

Uzyskany efekt jest zaskakująco oryginalny. Bohaterami serialu są czterej chłopcy - Stan, Kyle, Kenny, Cartman, którzy, mieszkając w miasteczku South Park, muszą radzić sobie z wieloma nieoczekiwanymi sytuacjami. A takich w South Park nie brakuje, bowiem nie jest to zwyczajne miejsce. Oprócz całej galerii niezwykłych typów tworzących społeczność South Parku (jak np. szalony genetyk), okoliczne lasy i jezioro zamieszkują dziwne stwory, a wciąż aktywny wulkan stwarza dodatkowe zagrożenie. Dla Stana, Kyle'a, Kenny'ego i Cartmana ich niepokojąco dziwne miasteczko jest naturalnym środowiskiem, a rozstrzygnięcie problemu, czy należy pomoc 103 letniemu dziadkowi w popełnieniu samobójstwa, jedną z codziennych decyzji. Inną z najbardziej zaskakujących rzeczy jest to, że South Park mimo pozoru bezmyślnej przemocy, okrucieństwa i brutalności każdorazowo serwuje widzom jakieś wyraźne przesłanie moralne. Mówi nie wprost (lub na odwrót; wprost, aż do bólu) o różnych, palących problemach drążących współczesne społeczeństwa. Przede wszystkim jest to jednak odjazdowa fabuła i wisielczy humor wykraczający daleko poza granice dobrego smaku, a nade wszystko porażający siłą wyrazu.

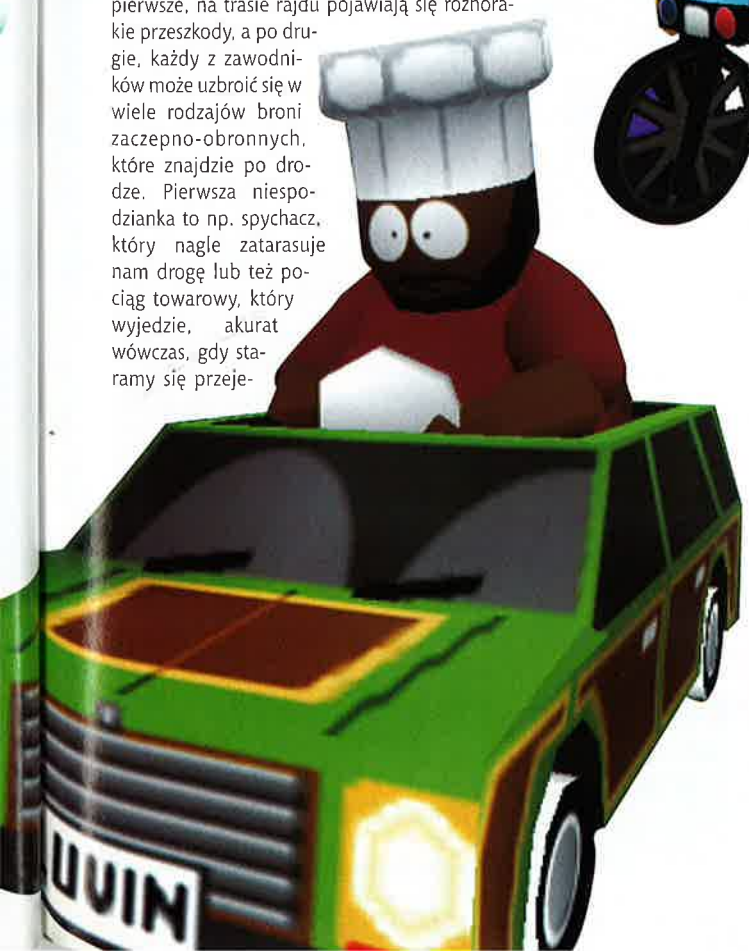
Trudno żeby taki fenomen nie został zauważony, wtłoczony i przeżuty w komputerowym światku. Swoją drogą twórca Okien, niejaki Bill (spolszczamy Panowie, spolszczamy :-)) zostaje efektownie zabity w pełnometrażowym filmie South Park (strzałem w głowę, w momencie gdy tłumaczy się dlaczego jego system komputerowy padł).
W każdym bądź razie wyścig o prawa do przełożenia filmu na język graczy wygrała firma Acclaim. Dotychczas już dwukrotnie mieliśmy okazję spróbować tego, co wysmażono pod egidą tej firmy. Nie były to niestety specjalnie wyrafinowane dania, o czym każdy, kto zamówił sobie South Park lub South Park: Chef's Luv Shack, na pewno się przekonał. Przy okazji przypomnę, że pierwsza część bazowała na motywie jednego z odcinków SP. Miasteczko zostaje opanowane przez krwiożercze kurczaki, a nasi bohaterowi muszą oczywiście wykończyć ten niebezpieczny drób. Gra była utrzymana w konwencji FPP, co jednak nie wyszło jej wcale na zdrowie.

Zupełnie inaczej jest z naszym dzisiejszym bohaterem. South Park Rally to wyścigi. W tym jednym słowie zawiera się właściwie wszystko. To są tylko lub 'aż' wyścigi samochodowe. Tylko - ponieważ dla fanów gatunku będzie to gierka dla dzie-

ci, co najwyżej zaskakująca bogatym podkładem dźwiękowym, który w dużej części stanowią przekleństwa. Dla wielbicieli SP będzie to natomiast prawdziwe przeżycie, coś jak powrót do domu po długiej nieobecności na morzu (no nie, chyba przesadziłem ;). Te same klimaty, postacie, teksty, mnóstwo szczegółów, które uważny widz wyłowi z prawdziwą przyjemnością. To jest właśnie najfajniejsze. Co raz pojawia się jakiś bohater, element scenerii, który kojarzy się od razu ze scenką lub zwariowanym gagiem (filmowym) nie dającym się wymazać z pamięci. Kiedy grałem w South Park Rally po prostu świetnie się bawiłem i chociaż po kilku dniach zabawa spowszedniała i nieco się znudziła, jestem pewien, że ta gierka Wam też przypadnie do gustu.
OK. Kilka szczegółów, bo już trzeba kończyć tekst :-).

W SPR dostępne są dwa tryby gry (razem z multiplayerem trzy). W Arcade Mode ścigamy się w klasycznym rajdzie wokół miasteczka. Konkurencja jest spora. Możemy wybrać największe sławy serialu, łącznie z takimi oryginałami jak oficer Barbrady, Mr. Garrison, Satan, Jesus, Uncle Jimbo, Starvin Marvin. W sumie jest to 27 bohaterów filmu. Aby jednak pościgać się z każdym z nich konieczne jest zdobycie laurów w Championship. Mistrzostwa są już jednak znacznie trudniejsze. Rozgrywasz 14 odmiennych wyścigów. Właściwie tylko pierwszy rajd odbywa się w miarę normalnie, tzn. musimy pędzić do mety, zaliczając po drodze określoną ilość checkpointów. Już w następnym wyścigu zwycięzcą będzie ten, kto pierwszy zdobędzie puchar i uda mu się przejechać z trofeum wszystkie cztery punkty kontrolne. Oczywiście przeciwnicy nie odpuszczają tak łatwo i gra zamienia się w istny Carmageddon. O ile poradzisz sobie w tym zadaniu, trafisz na odcinek specjalny zatytułowany Cow Days, gdzie masz wielkie szansę polec na polu chwały. Tym razem każdy z zawodników zostaje zarażony chorobą wściekłych krów (Mad Cow Disease). Na trasie jest antidotum.... jedno. Kto dotrze do niego pierwszy przeżyje i będzie mógł opowiedzieć o tych okropieństwach swoim wnuczkom. Reszta niech spoczywa w pokoju. Każdy kolejny pościg to jeszcze więcej zwariowanych pomysłów, chłopcy z Tantalus Interactiv naprawdę się natrudzili, aby gra nie była nudna.

Sama jazda jest teoretycznie banalnie prosta; jedziemy do przodu lub tyłu i staramy się nie wypaść z trasy. Jednak po pierwsze, na trasie rajdu pojawiają się różnorakie przeszkody, a po drugie, każdy z zawodników może uzbroić się w wiele rodzajów broni zaczepno-obronnych, które znajdzie po drodze. Pierwsza niespodzianka to np. spychacz, który nagle zatarasuje nam drogę lub też pociąg towarowy, który wyjedzie, akurat wówczas, gdy staramy się przejechać przez torowisko. To jest jednak nic w porównaniu do przeszkód drugiego typu, czyli power-upów. Tych jest całe morze i jeszcze trochę. Co jeden to bardziej zwariowany i szalony, oczywiście wszystkie widzieliśmy w tej czy w innej formie w filmie animowanym. Pamiętacie może tę lekko zużytą panią, która pracowała w najstarszym zawodzie świata? Tu też jej nie zabraknie. Jeżeli zbierzesz na trasie właściwy bonus, będziesz mógł wysłać kobiecinę, by szukała klienta. Oczywiście ta pani uparcie zachwala swoje wdzięki, nie przebierając w słowach. Co barwniejszych nie słuchać zbyt wyraźnie z powodu przeciągłego piiiiii! Jaki jest efekt jej pracy? Na pewno zatrzyma lub spowolni któregoś z rywali, może nie tyle chodzi o wdzięk naszej bohaterki, co raczej o jej upór i profesjonalizm.



Po lewej:
W grze znalazły się wszystkie "najlepsze" postacie z filmu animowanego.

Podobnych, niezwykle skutecznych 'broni' jest po prostu bardzo dużo. Na pewno spodoba wam się Mexican staring frog i chocolate salty balls, chociaż i inne niespodzianki mogą zwalić z krzesełka. O ile lubicie klimacik South Park, to tu na pewno będziecie mieli czym oddychać. Atmosferę podgrzewają zresztą nie tylko perfekcyjne obrazy, masa odlotowych gagów i zmyślnie wklejonych do gry bohaterów serialu. W dużej mierze budowa nastroju opiera się na cegiełkach, którymi są opracowane specjalnie dla gry teksty naszych bohaterów. Twórcy serialu; Matt Stone i Trey Parker wysilili jeszcze trochę swoje zwichrowane mózgownice i wpakowali do gry setki kwestii wypowiadanych przez bohaterów w trakcie wyścigów. Oprócz klasycznych bluzgów, w których lubuje się np. Cartman, są to też głębokie (często aż do dna) myśli gigantów intelektu, ot choćby Big Gay Ala (nie będę ich przytaczał, to trzeba po prostu usłyszeć). Oprócz gogli na oczach warto więc mieć również słuchawki na uszach.

Grafika, specyficzna stylistyka gry siłą rzeczy odbiega od tego, co zaserwowano nam w serialu animowanym. Na szczęście wektorowe postacie nie psują klimatu i dobrze dopasowały się do swych dwuwymiarowych pierwowzorów. Bohaterowie wyglądają jak żywi, są nawet jeszcze bardziej przekonywujący niż w filmie, natomiast prawdziwy pokaz wyobraźni i fantazji to... pojazdy naszych pupilów. Każdy odmienny, inny, w jakiś sposób podkreśla charakter jego kierowcy. Są po prostu ładne, chociaż szkoda trochę, że oprócz stylistyki nie zadbano również o to, aby auta prowadziło się inaczej.

Na moment warto również zajrzeć na trasy. Mimo że jest ich w sumie niewiele, zrobiono je bardzo dobrze, zarówno pod względem praktycznym, jak i wizualnym. Oczywiście większość rajdów będzie rozgrywana na ulicach miasteczka, na pewno poznacie pewne, charakterystyczne miejsca... Powiem tylko tyle, że znajdziemy się m.in. w South park Forest, downtown South Park, Big Gay Al.'s Big Gay Animal Sanctuary - duża porcja śmiechu gwarantowana.

W multiplayu również będzie co robić. Dla fanów przygotowano wyścigi w stylu Head to Head, Challenge, Team modes. Jeżeli jeszcze wam mało, to mogę już tylko zaprosić do kin. Pełnometrażowy film wchodzi właśnie na ekrany, więc możecie dać się zaatakować South Parkiem z kilku stron na raz. O ile zupełnie nie zdziwaczejecie, wystartujcie w South Park Rally jeszcze raz i... Kick asssss!

□

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Acclaim
Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 8257151
Internet: http://www.acclaim.com
Wymagania: P200 32 MB RAM, Windows 95, 98
Akcelerator: konieczny

Plusy:
- dobra zabawa
- świetne teksty
- oryginalna grafika
- niezłe scenerie

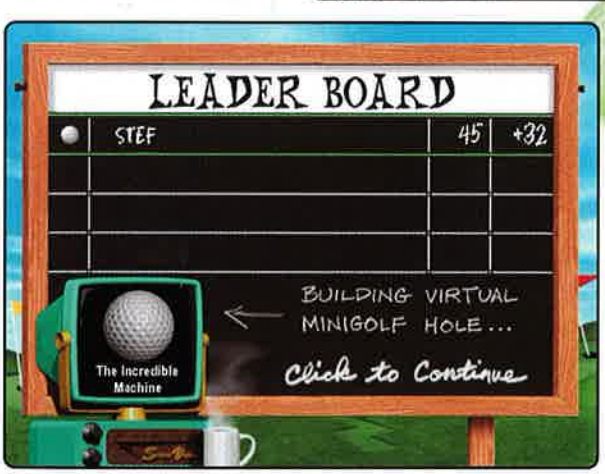
Minusy:
- kończy się po kilku dniach
- dla fanów South Park, nie dla fanów wyścigów
- pudełko jest kartonowe, metalowe byłoby lepsze :)

3-D Mini Golf Deluxe

W życiu każdego człowieka przychodzi taki czas, kiedy wszelki wysiłek intelektualny leży poza zasięgiem jego możliwości. Są po prostu takie dni, gdy nie chce się nam ani myśleć, ani pracować, ani wysilać w jakikolwiek sposób. Nawet ulubione gierki żądają zbyt wiele od umęczonego ciała i ducha. Lekarstwem na takie właśnie chwile może być prezentowany tutaj golfik (= minigolf:))

Stef

Musimy od razu wyjaśnić sobie jedną rzecz: Mini Golf Deluxe to najprostsza gierka, jaką w życiu widziałem! (no, może z wyjątkiem Tetrisa :)). Zawiera niewiele konfigurowalnych opcji, nie jest zrobiona na engine'ie Unreala, a jej ścieżka dźwiękowa (o ile można ją tak nazwać:)) nie powala na kolana. Mimo to jest w niej coś sympatycznego, coś co sprawia, że taki "drobiażdżek" potrafi zająć na dobre kilka chwil. Ale zacznijmy od początku: o co chodzi w golfie, nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć? Trzeba? No więc idzie o to, by taką małą piłeczkę posłać do dołka w jak najmniejszej ilości uderzeń (a mówi się, że to gra bez przemocy :)). Minigolf, jak sama nazwa wskazuje, stanowi uproszczoną wersję snobistycznej rozrywki, jaką bez wątpienia jest jego dorosły "kuzyn" :). Oznacza to, że po pierwsze: wszystko jest tu mniejsze i łatwiejsze, a po drugie: atmosfera jest jakby nieco luźniejsza. Lokacje, w których przyjdzie nam umieszczać piłeczkę w dołku, są tu dość nietypowe, ale za to pomysłowe i zabawne: od prościutkiej trasy z wiatrakiem czy latarnią morską, do bardzo skomplikowanych i trudnych w tropikalnej dżungli albo nawiedzanym przez duchy zamku. Przyznam bez bicia, że te ostatnie przysparzały mi wielu kłopotów (zamiast przewidywanych pięciu uderzeń, potrzebowałem dwudziestu dwóch, by posłać tę @#% piłeczkę do dołka ;)). Dodatkowym utrudnieniem są pojawiające się tu i ówdzie przeszkadzajki: a to jakiś element scenografii zmienia nagle swoje położenie, a to czający się w ciemnym kącie stwór porywa naszą piłeczkę, dodając nam punktów karnych. Niektóre z nich potrafią być prawdziwym utrapieniem...



Gra oferuje nam trzy tryby (właściwie trybiki:)) rozgrywki - klasyczny, coś w rodzaju turniejowego (wszyscy gracze "atakują" ten sam dołek, kto osiągnie go w najmniejszej liczbie uderzeń, zdobywa punkt) i wyścig z czasem. Wszystkie są niby łatwe, ale... (patrz wyżej). Gra się szybko, łatwo i przyjemnie - opcje ograniczają się właściwie do wyboru koloru piłeczki i jednego z trzech kijów golfowych :). A, przepraszam! Zapomniałem o dwóch różnych sposobach uderzania, łatwym i realistycznym. Pierwszy jest... hm, nietrudny, a drugi niewygodny i męczący - wybór należy do Was. Oprócz tego istnieje możliwość decydowania o tym, które z dwudziestu pięciu dołków chcemy przejść. Różnią się, jak powiedziałem, poziomem trudności, więc teoretycznie nie jest to bez znaczenia, ale i tak najfajniej gra się, gdy dołki są wybierane losowo. Na uwagę zasługuje bardzo zabawny komentarz przed rozpoczęciem każdej trasy - głosy oddają wiernie nastrój danej lokacji. W nawiedzonym zamczysku usłyszymy więc zawodzące, potępieńcze jęki, pod wodą - śmieszne bulgotanie, a w "azteckich" ruinach tropikalnej dżungli - niby indiański akcent. Te zapowiedzi są zresztą nie tylko ciekawostką, dość dokładnie informują bowiem, czego mamy się na danej trasie strzec i do czego dążyć. To ważne, bo właściwie każdy kurs może być pokonany na kilka różnych sposobów (różniących się poziomem wymaganych umiejętności golfiarza i stopniem jego brawury. Niestety, gierka nie została spolszczona, więc wszelkie komentarze są dostępne tylko po angielsku. Szkoda, bo jej główni adresaci, czyli obywatele w wieku podstawowoszkolnym, w większości przypadków nie będą chyba w stanie docenić staranności i humoru podpowiedzi. Natomiast, jeśli chodzi o stronę graficzną, niewiele można Minigolfowi zarzucić. Wszystko jest tu ładniutkie, kolorowe i przyjemne dla oka, a same lokacje wesołe i pomysłowe. Jedynym problemem było dla mnie to, że na każdej trasie istnieje tylko kilka "firmowych" ujęć kamery. Nierzadko zdarza się więc, że piłka ląduje w miejscu, z którego trudno nie tylko zobaczyć dołek, ale nawet domyślić się, gdzie on jest. To jedna z nielicznych, ale za to dość uciążliwa wada (pocieszam się, że tak samo narzekają wielbiciele Tomb Raidera :)).

Chcąc podsumować wrażenia z Minigolfa w kilku słowach, mógłbym powiedzieć tak: to fantastyczna gierka, na długie godziny przyklejająca do monitora, ale... nie powiem tak. Tak naprawdę, mimo całkiem fajnego wykonania, nie wróżę jej wielkiej kariery. Jest zdecydowanie za prosta, by zainteresować jednego gracza, a wielkie litery FAMILY FUN na okładce pudełka też należą raczej do pobożnych życzeń producenta (choćby ze względu na barierę językową). Jeśli jednak przechodzisz w życiu ciężki okres (pozdrawiam wszystkich studentów :)) i nie masz w sobie tyle energii, by zmagać się z kolejnymi przeciwnikami w Quake III Arena, może odpoczniesz chwilkę przy minigolfie? Gwarantuję, że grą na pewno Cię nie zmęczy :). □

Ocena: 5

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Sierra
Dystrybutor: Play it 018 4440560 (033) 812 3141
Internet: http://www.sierra-online.co.uk
Wymagania: P90, 16 MB RAM, Win 95/98
Akcelerator: wolne żarty :)

Plusy:
- miła dla oka graficzka
- śmieszne komentarze
- pomysłowe lokacje

Minusy:
- problemy z kamerą
- beznadziejna prostota :)

LucasArts Entertainment Company Prezentuje

STAR WARS™ FORCE COMMANDER™

- Strategia czasu rzeczywistego w pełnym trójwymiarze
- Prowadź do boju Rebeliantów lub siły Imperium
- Ponad 70 rodzajów jednostek
- Odwiedź miejsca znane z Trylogii, takie jak lodowa planeta Hoth, czy przepiękny księżyc Endor
- Innowacyjny system dowodzenia
- Niespotykane wcześniej jednostki, opracowane specjalnie dla gry Force Commander
- Niesamowite efekty specjalne, takie jak: wstrząsy kamery wywołane wybuchem czy dym i kurz unoszący się spod pojazdów
- Rewolucyjny system graficzny
- Kamera umożliwiająca obserwowanie wszystkich zakątków pola walki
- Gra dla wielu graczy w sieci LAN i w Internecie

Oficjalna strona Star Wars:
starwars.com

Dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.,
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

WYMAGANY 3D AKCELERATOR

PROWADŹ DO BOJU GIGANTYCZNE ARMIE POCHODZĄCE Z TRYLOGII GWIEZDNYCH WOJEN

LUCAS Arts

Z dotychczasowych trzech gier, które pojawiły się pod egidą Acclaim i dotyczyły South Park, na łamy CDA trafiły dwie: South Park i South Park Rally. Ten drugi tytuł znajdziecie zresztą w bieżącym numerze. Wspominam o tym specjalnie, bowiem z tekstu dotyczącego "wyścigowego" South Parku możecie dowiedzieć się, kiedy to cudo wyłoniło się z Internetu i cóż to właściwie jest. O ile jeszcze Wam mało, nie chodzicie po ścianach i nie wycinacie kółeczek z papieru toaletowego, proponuję zderzyć się z South Park: Chef's Luv Shack. Do trzech razy sztuka. Macie praktycznie gwarancję, że po tej wizycie zostaniecie odwiezieni na oddział intensywnej lobotomii, gdzie sprawią, że bóle głowy staną się odległym wspomnieniem (i sama głowa również).

SOUTH PARK Chef's LUVSHACK

Czarny Iwan

Chef's Luv Shack to pozycja dla koneserów, którzy lubią łamigłówki, ale nie mieliby również nic przeciw, aby łamać główki. CLS jest tytułem, w którym teleturniej prowadzony przez Chefa przeplatają 'oryginalne', proste minigierki, gdzie trzeba wykazać się refleksem, orientacją w terenie i odpornością na specyficzny, ciężki jak tona złomu, humor. Jeżeli jesteście pozbawieni tego ostatniego, możecie spokojnie usiąść przed telewizorem, włączyć stare pudło i obejrzeć kolejny odcinek Klanu - ta gra po prostu nie jest dla Was.

Kiedy już powiemy sobie start i dokonamy pewnych zabiegów, by gra się uruchomiła, zobaczymy nieźle zrealizowaną czołówkę teleturnieju (animacja) i będziemy musieli dokonać pierwszego wyboru. Trzeba zdecydować się, którego z gorącej czwórki głównych bohaterów chcemy mieć za swojego za-

Kick ass! - czyli kilka gier dla opornych

Asses in Space

Terrance i Phillip w niemal klasycznym Astreroids, no... może nie do końca... Ci dwaj nieustraszeni chłopcy, którym wiatry wiecznie owiewają nogi będą dzielnie walczyć z Ass-teroidami. Praca jest ciężka i przyznacie niezbyt sympatyczna, ale dla T i P to prawdziwe wyzwanie i czysta przyjemność (warto posłuchać ich tekstów, powalają).

Avalanche

Nasz czwórka postanowiła urządzić sobie slalom gigant. Zadaniem gracza jest tak poprowadzić bohatera, by szczęśliwie dojechał do mety. Niestety w trakcie zjazdu na trasie pojawi się wujek Jimbo. Widząc ruchomy cel, natychmiast wystrzelił ze swej dubeltówki, i mimo że nie wcelował, wywołał potężną lawinę. Gracz musi więc nie tylko szybko zjechać na dół, ale też uciec przez zwałami śniegu, które spadają z góry, bo inaczej zostanie bałwanem. Na zawsze.

Beefcake

Cartman nabija wagę i muskulaturę, dzięki Weight Gain 4000. To podobno środek anaboliczny, ale niesterydowy, tzw. gainer. W każdym bądź razie Cartmanowi grozi, że się "rozpuknie". Pomóż mu , albo chłopak pęknie jak stara guma.

Bees at the Picnic

Czy człowiek nie może choć raz w spokoju odpocząć na łonie Natury!!? Stan i reszta ferajny wybrali się na piknik; rzeczka, słonko, piłko, winko, wódzia - jak to nad wodą. Gdyby nie te paskudne osy, byłoby na pewno bardzo miło. Zestrzel fruwajstwo!

Bad Kitty

Nic nie może stać pomiędzy Cartmanem a jego żarciem; nawet taki miły koteczek. Pomóż kiciusiowi, zjedz czarny pieprz i pluj ogniem, który zniszczy kule rzucane pod łapki kotka (po drodze zabierz Cartmanowi to, co dla niego jest najcenniejsze... zemsta jest słodka).

Chicken Lover

Za którymś z krzaków ukrywa się miłośnik drobiu (nie pytaj się mnie, jak bardzo je miłuje). Możesz rozwalić amatora kurczaków, tylko na pewno traf!

Eat This

Wyścigi w pożeraniu przepysznych pasztecików. Skończysz jeden, proś o następny! Kto puści pawia, odpada! (pamiętaj, że wyścig odbywa się na czas).

Frog Toss

Gra dla kilku zawodników. Strzelamy żabami tak zmyślnie, aby spadły na liście lilii. Kto wceluje w środek, ma dodatkowy punkt. Oczywiście nie zawsze się udaje, żaby mogą się zderzyć w powietrzu, spaść gdzieś obok. Żaby nie kończą się szybko, ale czas tak.

Pizza Patrol

Cartman rozwozi pizze. Nie będzie jednak wysilał się na pukanie do drzwi. Musisz tak umiejętnie rzucać pizzą, by wpadała do domów mieszkańców (inna sprawa, co tam później będzie się działo :).Uwaga na Barbrady'ego, zdaje się, że nie podoba mu się twoja robota.

Rodeo

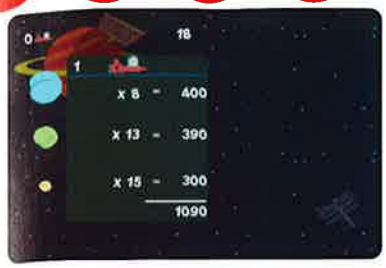
Wsiadasz na sztucznego byka. Musisz utrzymać się jak najdłużej na grzbiecie. Byłoby wspaniale, gdybyś został w siodle do dzwonka, ale pewnie wcześniej odpadną ci pośladki.

Scuzzlebutt

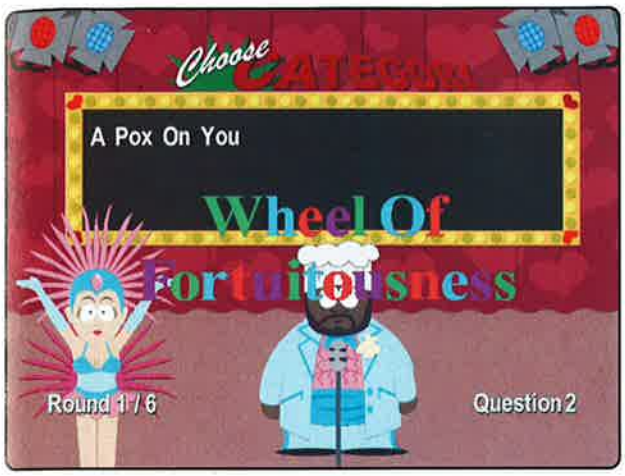
Scuzzlebutt wlazł na drzewo, które trawi ogień. Zginie w męczarniach. Nie. Nie masz patrzeć, tylko go ratować. Na szczęście w okolicy jest Chef. Cartman musi tak umiejętnie łapać balony z wodą, aby odbijając się wpadały na drzewo zajęte ogniem. Pewną atrakcją jest to, że Cartman również może zapłonąć.

Snow Forts

Zima, śnieg i wspaniała zabawa. Każdy z bohate-



wodnika do wyboru; Cartman, Stan, Kyle, Kenny. O ile mamy jeszcze jakiś przyjaciół i znajomych oprócz komputera, możemy zagrać razem z nimi. Każdy gracz wciela się wówczas w jedną z 4 postaci, a gierka zamienia w swego rodzaju Familiadę, tyle że tu



członkowie 'rodziny' grają przeciw sobie. Na ekranie powyżej uczestników turnieju wyświetlane jest pytanie, na które należy odpowiedzieć w określonym czasie (ilość czasu na zastanowienie jest różna w poszczególnych trybach gry). Odpowiedź wybieramy podobnie jak w Miliarderze: jedną spośród czterech proponowanych. W przeciwieństwie jednak do tego szacownego teleturnieju, zabawa prowadzona przez Chefa ma bardziej, hmm... powiedzmy niezobowiązujący charakter i nietypowe pytania. W głównej mierze obejmują one wiedzę, którą można wynieść jedynie z seriali South Park. Na pewne pytania da się jednak odpowiedzieć i bez specjalnego przeszkolenia, co każdy średnio rozwinięty 10 latek od razu zauważy.

Mimo to nie jestem do końca pewien, czy osoby w tym wieku powinny zmierzyć się z Chef's Luv Shack, dlaczego? Oto jedno z pytań w teleturnieju; "Jeśli po prostu kochasz Mr Hanky'ego możesz być: a) nekrofilem, b) koprofilem c) fekalofilem itd. Wybierz właściwą odpowiedź. No comments.

Podobne pytania i równie 'wyrafinowane' odpowiedzi mogą dotyczyć naukowców kochających kurczaki (to coś do Jediego), czy też zwolenników eutanazji. Dobijający żart i kąsający humor oprawiony często w pseudonaukowy żargon lub slang, może wywołać szaleńczy chichot, obrzydzenie, pawia i wszystko inne, ale na pewno nie da się tych tekstów zignorować. Jakiś czas temu podobny quiz telewizyjny mieli Beavis i Butt-Head, lecz, jak dla mnie, Chef's Luv Shack jest nieco lepszy. Rechot tych dwóch osiołków staje się powoli męczący, pytania również były słabsze i mniej dowcipne. O tym zresztą najlepiej przekonać się samemu. Na stronie Acclaimu udostępniono pewne fragmenty teleturnieju South Park. Warto tam zajrzeć i popróbować swych sił, tym bardziej, jeżeli chcecie zaryzykować zakup giery; http://www.acclaim.com/games/southpark/luvshack/flashtrivia

Po każdym etapie quizu można zdobyć dodatkowe punkty w jednej z kilkunastu nieco pokręconych minigierek. Ich listę oraz krótkie wyjaśnienie o co w nich chodzi znajdziecie obok. Niestety w tym wypadku zabawa jest średnio pociągająca. Gierki są banalne i jakoś brak im tego polotu czy też specyficznej, lekko zawiesistej i przesyconej oparami szaleństwa atmosferki. Ogólnie gra stoi na wysokim poziomie technicznym (zastrzeżenia można mieć jedynie do niezbyt wygodnie opracowanej klawiszologii). Cóż, specyfika animacji postaci nie należy do wyjątkowo wyrafinowanych, ale udało się chociaż bez większych perturbacji przenieść filmowe zagrania do programu komputerowego. Oczywiście obrazki wzbogacono worami tekstów, wypowiadanych przez Che-

fa i chłopaków. Głosy są oryginalne, co oznacza, że w grze mówi ten sam lektor, którego słyszymy na co dzień w filmie (Isaac Hayes jako Chef).
Quiz oparty na wątkach z South Parku na pewno jest ciekawym pomysłem. Jego realizacja też nie woła o pomstę do nieba. Mimo to giera będzie interesującą jedynie dla dwóch rodzajów odbiorców. Pierwszy z nich do ludzie, którzy świetnie znają język angielski (wiele pytań i odpowiedzi to slang, którego niuanse można rozszyfrować jedynie perfekcyjne znając język Byrona). Druga kategoria użytkowników to fani, dla których każdy produkt z nalepką South Park jest na wagę złota. Co by nie mówić, quizowe pytania to istna skarbnica wiedzy o South Park, którą na dodatek można sobie zweryfikować, uczestnicząc w teleturnieju.

O ile do tej pory nie zniechęciliście się, widać musicie mieć tę grę. Życzę szczęścia i składam kondolencje rodzinie, bye!

Ocena: 6

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Acalaim
Dystrybutor: CD Project tel. (022) 8257151
Internet: http://www.acclaim.com
Wymagania: P 166, 500 HDD, 32 MB RAM na pokładzie, 2 MB dla kary video
Akcelerator: Nie

Plusy:
- dziesiątki quizowych pytań
- dwie kopy minigierek, na których można zetrzeć mózg
- Chef jako prowadzący program
- umaczane palce Matta Stone, Trey Parkera
- specyficzny, rzyciężkawy żart

Minusy:
- wyjątkowość pytań trudnych do strawienia dla "normalnych"
- beznadziejna obsługa klawiszowa
- wymaga specjalnego rodzaju odbiorców (ciężko dostępnych)
- po przejściu któregoś z etapów istnieje zagrożenie życia dla współlokatorów gracza
- scenariusze minigierek dotarły do dna i przebiły się - tylko dla orłów

rów ma swojego śniegowego bałwana... a właściwie dlaczego!
- Tylko ja powinienem mieć bałwana!
- Nie, ja!
- Ja!
- Nie, ty nie!
- buu buu bu!
Chroń swojego bałwana, zniszcz bałwany innych. Aha, i bądź dobrym chłopcem.

Go Karts

Ścigamy się małymi samochodzikami, coś jak Micromachines. Punkty są tylko za trzy pierwsze miejsca.

Spank the Monkey with Mr. Mackey

Jak dobrą masz pamięć? Razem z Mr Mackey'em przekonasz się o tym, tłukąc małpę po zadzie.
(Dodajmy, że gdybyśmy chcieli zrobić polską wersję tej gry, to zamiast małpy byłby koń... Tak tak, prawidłowe skojarzenie - o to właśnie chodzi!). Masz cztery miejsca, w które dasz małpie klapsa. Musisz robić to zgodnie z pokazaną kombinacją, tempo się zwiększa, jeszcze szybciej! Szybciej! O ile nie jesteś jeszcze chory psychicznie, to masz już niedaleko.

Stampede

Wujek Jimbo pojawił się na horyzoncie ze swoją cholerną dubeltówką. Przestraszył stado krów, stoisz na ich drodze. Wniosek jest prosty. Albo uciekniesz, albo nie.

Tug Oh War

Klasyczne przeciąganie liny. Radzę, żebyś nie wpadł do wody, co się wtedy stanie? A co się ma stać? Jak zwykle. Krew i flaki.

BHUNTER

"Grafika w porównaniu z Descentem jest po prostu o niebo lepsza"

Jest rok 2098. Nieograniczony przyrost naturalny spowodował ogromne przeludnienie. Ziemia zamienia się w pajęczą sieć megametropolii, które rozrosły się zarówno pod ziemią, jak i w górę. Wielokilometrowe drapacze połączono siecią ultraszybkich wind i pomostów. Ulice zostały porzucone przez pieszych. Arterie miasta wzniosły się równo wysoko co wieżowce. Dynamiczny rozwój powietrznych dróg spowodowało wynalezienie HoverJet Car - jednostki, której masową produkcję rozpoczęto w późnych latach pięćdziesiątych XXI wieku. HoverJet to niewielki, zbliżony gabarytami do klasycznych samochodów, pojazd odrzutowy o niezłym przyspieszeniu i sporej zwrotności.

Czarny Iwan

Rząd powoli, ale systematycznie traci kontrolę nad olbrzymimi połaciami miasta, poszczególne dzielnice wpadają w ręce gangów. Potężne korporacje przestępcze przejmują władzę w obszarach, które do niedawna były jeszcze kontrolowane przez policję. Anarchia i powszechna degrengolada jest jednak niczym w porównaniu do tego, co dzieje się poza granicami megamiasta. Aby chociaż częściowo kontrolować zbuntowane dzielnice, miasto zostało podzielone na sektory, które oddzielono dobrze bronionymi bramami. Bramy mają też inną funkcję, bronią przed tym, co znajduje się na zewnątrz metropolii...

Policja i rząd są skorumpowane, obowiązujące prawo staje się prawem silniejszego. Rolę stróżów porządku przejmują opłacani przez miasto bounty hunters. Jest to twardy biznes, gdzie przetrwać mogą jedynie najsilniejsi. Myśliwi zwalczają poszczególne, stanowiące zagrożenie dla porządku jednostki, a nawet całe gangi, niekiedy walczą też miedzy sobą. Za swoją pracę są sowicie wynagradzani. Większość z nich wykorzystuje swoje zarobki, by ulepszać pojazdy, powiększać arsenał broni i amunicji - kto tego nie robi, bardzo szybko kończy karierę gdzieś na dole w spalonym i pogiętym wraku. Miasto ma teraz jeszcze jednego obrońcę, który dla sławy i szmalu, a może tylko dla zaspokojenia swoich chorych potrzeb postanowił zabijać.

Tak mniej więcej brzmi storyline nowej, szeroko reklamowanej giery ze stajni Interactivision zatytułowanej Bhunter. Zbliżony klimatami do G-Police, Bhunter najbardziej przypomina jednak nowość z Techlandu - Crime Cities. Pomysł właściwie ten sam, realizacja giery na pierwszy rzut oka również niemal identyczna. Na dodatek oba tytuły ukazują się niemal równocześnie. Crime Cities można już kupić, Bhunter właśnie pojawia się w sklepach. Różnica między obydwoma tytułami jest jednak przeogromna i to wbrew pozorom, nie na korzyść Bhunter!

Kiedy zasiadłem do Bhunter spodziewałem się wrażeń przynajmniej zbliżonego kalibru do tych z Crime Cities. Zamiast tego poczułem tylko rozczarowanie i niesmak przeplecione z nudą, która wylewa się w ekranu. Temat niby interesujący, scenariusz jako taki. Gdzieś jednak zgubiono fachów od grafiki, scenerii, efektów świetlnych i innych specjalistów, którzy zazwyczaj biorą się za takie projekty. Być może goście poszli na lunch i wpadli do kanału, tego nie wiem, jednak to, co zostawili, zostało na szybko zakończone, oprawione w kolorowe pudełko i wysłane do sklepów.

Największy RTS wszechczasów

Synteza najlepszych gier strategicznych

DWIE PŁYTY CD-ROM

THEOCRACY

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!

Łączy w sobie najlepsze elementy takich gier jak Civilization™ i Total Annihilation™

- Kilka klas wyrobników pozyskujących 7 rodzajów zasobów.
- W Imperium możesz posiadać do 50 000 jednostek.
- Możliwość tworzenia własnych formacji składających się z różnych typów wojsk.
- Kapłani władający ponad 30 zaklęciami.
- Rozbudowane opcje handlu między prowincjami.

89 zł

- Dowodzący formacjami bohaterowie istotnie poprawiają skuteczność wojsk.
- Magiczne przedmioty wpływają na cechy bohaterów i dowódców.
- Zróżnicowany teren działań (las, bagna itd.) wpływa na zachowanie jednostek.
- Opcje dyplomacji umożliwiają zakładanie sojuszy z sąsiadami lub ich zniewalanie.

Zmień historię i powstrzymaj pochód hiszpańskich konkwistadorów

Linux OS supported

Windows CD-ROM PC

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o., 02-935 Warszawa, ul. Chocholowska 3c,
tel./fax (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65 www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Philos laboratories

© PHILOS LABS. Wyłączna licencja – Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm. Stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci, bez specjalnych zezwoleń, jest prawnie zabronione.

Pierwsze, na co zwrócicie uwagę, to HoverJety i scenerie. Cóż, odnoszę wrażenie, że kartonowe pudło, pomalowane akwarelkami prezentowałoby się lepiej od każdego z trzech dostępnych Hoverów. Być może nie byłbym taki surowy w ocenie, gdybym nie miał okazji obejrzeć powietrznych rydwanów, dostępnych w Crime Cities. Tam każdy pojazd miał oryginalny kształt, podparty wieloma efektami wizualnymi wyciśniętymi z dopalacza 3D: przezroczystość, odblaski, światła, a przede wszystkim niesamowita stylistyka, która stawiała te wózki w jednym rzędzie z wymiatającymi gablotami Motorheada.

Natomiast wrażenia, które doświadcza się patrząc na te 'cudeńka' z Bhunter zbliżone są raczej do radości z widoku malucha 126p po 20 latach eksploatacji: małe, kwadratowe, paskudne. Podobnie jest zresztą z prowadzeniem tych maszynek do mięsa; huśta się to na wszystkie strony, pojazdy są za bardzo bezwładne i mało sterowne. Przyspieszenie lokuje zawodnika od razu na ścianie naprzeciw. W tym wypadku nie bez znaczenia pozostaje zresztą 'perfekcyjny' projekt lokacji. W trakcie gry poruszamy się po dwunastu strefach, dzielnicach (np. Downtown, China Town, Space Port Futuristic). Po pierwsze, są mało pociągające wizualnie. Wielkie prostokąty wbite w podłoże, obłożone przeciętnymi teksturami i minimalną ilością słabowitych banerów reklamowych. Oczywiście, inna dzielnica to zmiana klimatu, kolorków i tekstur, ale poza czysto kosmetycznym zabiegiem nie zauważymy wielkiej różnicy. Uliczki są nieco za wąskie, labirynt miasta na dłuższą metę męczący, a już szczególnie denerwujące są ślepe ulice, z których jest tylko jedna droga... do tyłu. W Crime Cities mamy do dyspozycji trzy potężne aglomeracje o zupełnie odmiennej strukturze i wyglądzie. Na dodatek w powietrzu są po prostu dziesiątki jednostek, czego nie można powiedzieć o Bhunterze.

Bhunter to w sumie 40 misji w 9 epizodach. Wszystkie zadania polegają w sumie na tym samym. Mamy zniszczyć jakiegoś terrorystę, gangstera czy innego pociotka, który naraził się władzy. Latamy więc dookoła, szukamy celu i likwidujemy go. O ile to zrobimy i zainkasujemy jakąś sumkę, możemy polecieć po broń lub nowy napęd, zapłacić karę za zniszczenie jednostek neutralnych i przyjąć kolejne zadanie. Te pojawią się na ekranie jako T-maile. Jest to przekaz video naszego zleceniodawcy. Kiedy mamy już nowy cel, patrzymy na radar i zabawa zaczyna się od nowa. Nie wiedzieć czemu, nie jest to jednak jakoś szczególnie ekscytujące, gra nudzi się bardzo szybko, brak w niej niespodzianek, elementu nieprzewidywalności. Po kilku misjach nic już nie pobudza ciekawości i nawet nowe rodzaje broni nie przynoszą już żadnej zmiany. Zanim rozwinę wątek pukawek, dwa słowa o HUDzie.

Gracz może obserwować ekran akcji z zewnątrz i w kokpicie. W drugim wariancie widzimy wnętrze kabiny i kilka wskaźników. Radar jest mało precyzyjny, nie odwzorowano na nim struktury miasta, lecz jedynie główne drogi. Poza tym, mamy tu jeszcze dwa, aktualnie aktywne systemy bojowe oraz licznik kasy i kar (za zestrzelenie cywilów).

Bronie pokładowe dzielą się na dwa zasadnicze rodzaje (w sumie mamy dziesięć systemów bojowych). Pierwszy to lekkie uzbrojenie w rodzaju szybkostrzelnego Lead Buster (działko maszynowe o sporym zasięgu), czy też Magnetic Plasma (niszczy elektronikę pojazdów przeciwnika). Drugi rodzaj broni to pociski o dużej sile rażenia. Są to m.in. konwencjonalne pociski rakietowe, ale także nietypowa broni w rodzaju Sonic Blast (fala dźwiękowa wysokiej częstotliwości), min (TNT Mine), czy też najpotężniejszej broni w grze Fat Lady (jest to bomba z 5s opóźnieniem czasowym). Skuteczność tych systemów jest zadowalająca, wizualnie prezentują się jednak przeciętnie, a animacje eksplozji na pewno nie wywołają w was większych emocji. Giera obsługuje joye ze sprzężeniem zwrotnym, więc o ile macie takie cudo, na własnym ramieniu poczujecie ciężar Fat Lady.

Na koniec mała informacja dla sieciowców. Bhunter oferuje zabawę dla 8 zawodników w jednej sesji. W redakcji CDA znalazło się czterech chętnych na pojedynek tego typu, jednak nawet ta czwórka optymistów szybko się zniechęciła. Powiem krótko. Bhunter to gra, która rok, dwa lata temu miałaby szansę na dość wysoką notę; ponieważ jednak latka lecą, poprzeczka idzie w górę. W tej chwili Bhunter ma potężnego rywala, który całkiem zwyczajnie przerasta gierę z Interactivision wzdłuż i wszerz. Oczywiście można zagrać, na pewien czas będzie to nawet dość miła rozrywka, kto jednak będzie pływał w wannie, kiedy może w basenie?

□

Ocena: 5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Interactivision

Dystrybutor: Techland tel.(62) 7372747, (62)7372748

Internet: http://www.ivision.com/bhunter

Wymagania: P133, 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX

Akcelerator Konieczny

Plusy:
- dużo broni
- spora liczba misji
- da się pograć... jak nie ma nic innego
- pojazdy - może nie najlepsze ale dużo lepsze od descenta
- polska wersja

Minusy:
- słabe scenariusze
- przeciętnie zaprojektowane lokacje
- nieciekawe statki
- niezadowalająca grafika i brak interesujących efektów świetlnych
- takie sobie menusy

Demo na CD 11/99

STALOWY ZABÓJCA NA HORYZONCIE

PC CD

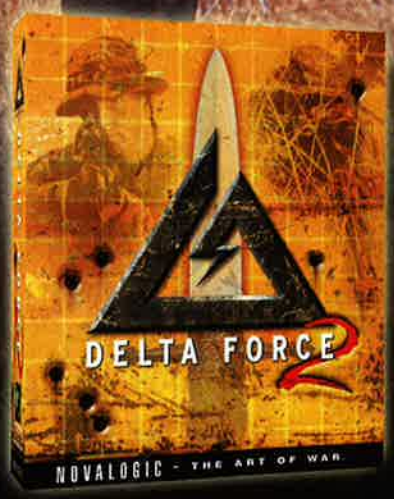
Witaj na froncie! Tu poprowadzisz do boju 70 tonowe stalowe monstrum. Obejmij dowodzenie, bądź szybki i bezwzględny, a tylko wtedy wrócisz ze swoimi kompanami żywy do domu.

WSTĄP W SZEREGI ARMII I OCAL ŚWIAT – ***Ponad 50 misji poprowadzi Cię od podstawowego treningu w kierowaniu czołgiem przez 4 ogromne kampanie w najbardziej zapalnych punktach na całym świecie. W trybie multi-player możesz wybrać rodzaj pojedynku: Deathmatch Teamplay, Capture the Flag lub misje, gdzie wspólnie z kolegą wykonujesz zadania.***

MOŻESZ SPRÓBOWAĆ UCIEC...
...TYLKO SIĘ ZMĘCZYSZ...
... I TAK ZGINIESZ

Jesteś najbardziej strzeżoną tajemnicą Stanów Zjednoczonych: żołnierzem ELITARNEJ JEDNOSTKI do zadań specjalnych DELTA FORCE- stworzonej do zwalczania terroryzmu na całym świecie. Walka się zaczyna- czy SPROSTASZ temu ZADANIU?

Gry Komputerowe 91% Świat Gier Komputerowych 4/4/4



NOVALOGIC - THE ART OF WAR™

Opcjonalnie obsługuje: Direct 3D, 32-bitowe karty graficzne

DOLBY SURROUND

www.novalogic.com

NovaWorld™

ZA DARMO* Możesz zagrać w Multiplayer w Internecie [gra aż do 50 graczy] na specjalnym serwerze NOVAWORLD.

www.mirage.com.pl

MIRAGE

* wymaga połączenia internetowego opłata według cen połączeń lokalnych.

Swedish Touring Car Championship

Samochód, samochód, samochód... to jest moim jedynym marzeniem, odkąd zmieniliśmy siedzibę naszego wydawnictwa. Chociaż nie przepadałem nigdy za jazdą samochodem, to jednak moje codzienne eskapady tramwajowo-autobusowe sprawiają, że zaczynam poważnie marzyć o czterech kółkach. Jakby na to nie patrzeć, spędzam w zatłoczonych pojazdach MPK jakieś dwie i pół godziny. Dzień w dzień...

ELD (np: Sentenced "crimson")

Na razie jednak samochód trafił na półkę "marzenia do zrealizowania za 10-15 lat". Aby skrócić ten czas, oraz żeby nie wyjść z wprawy, postanowiłem trochę potrenować na sucho, czyli na blaszaku. Mój wybór (którego właściwie nie było, ale to tylko drobny szczegół ;)) padł na Swedish Tourning Car Championship. Jak się okazało STCC to wyścigi samochodów rajdowych odbywające się na torach w... - no gdzie... oto jest pytanie... Ano w Szwecji! Sport to raczej mało popularny w porównaniu do Formuły 1 czy normalnych rajdów (no wiecie... szutry i te sprawy ;)), ale w Szwecji najwyraźniej na tyle popularny, że faceci z Digital Illusion stworzyli STCC. Tylko patrzeć, jak nasi rodzimi twórcy gier zafundują graczom ścigałkę, w której będzie się można pojeździć w Rajdzie Kormorana, Dolnośląskim czy też Polskim. No, ale dość tych złośliwości. To prawda, że zamiast tytułu mistrza Świata lub Europy można wyjeździć "tylko" tytuł mistrza Szwecji, ale to nie jest znowu aż tak ważne.

STCC oferuje graczowi trzy tryby rozgrywki: Championship, Single Race oraz Time Attack. Wszystko to, co już doskonale znamy z innych ścigałek. Żadnych nowinek. Rozgoryczenie wrasta jeszcze bardziej w momencie rozpoczęcia gry w trybie Championship. Całe mistrzostwa to zaledwie sześć wyścigów! Sześć torów w dzisiejszych czasach to naprawdę mniej niż skandalicznie mało. Tym bardziej, że w zasadzie pojeździć można na pięciu torach, bowiem jeden z nich, Mantorp, został przygotowany dla graczy w dwóch wersjach: krótszej i dłuższej. Domyślam się, że powodem umieszczenia zaledwie sześciu torów jest realizm. Widocznie właśnie tyle torów, na których rozgrywane są wyścigi, jest w Szwecji. Graczom spoza tego kraju chyba jednak by nie przeszkadzało gdyby programiści stworzyli jeszcze kilka fikcyjnych tras? Mi na pewno nie. Tak czy inaczej jest ich zaledwie sześć i za to punkty lecą w dół.

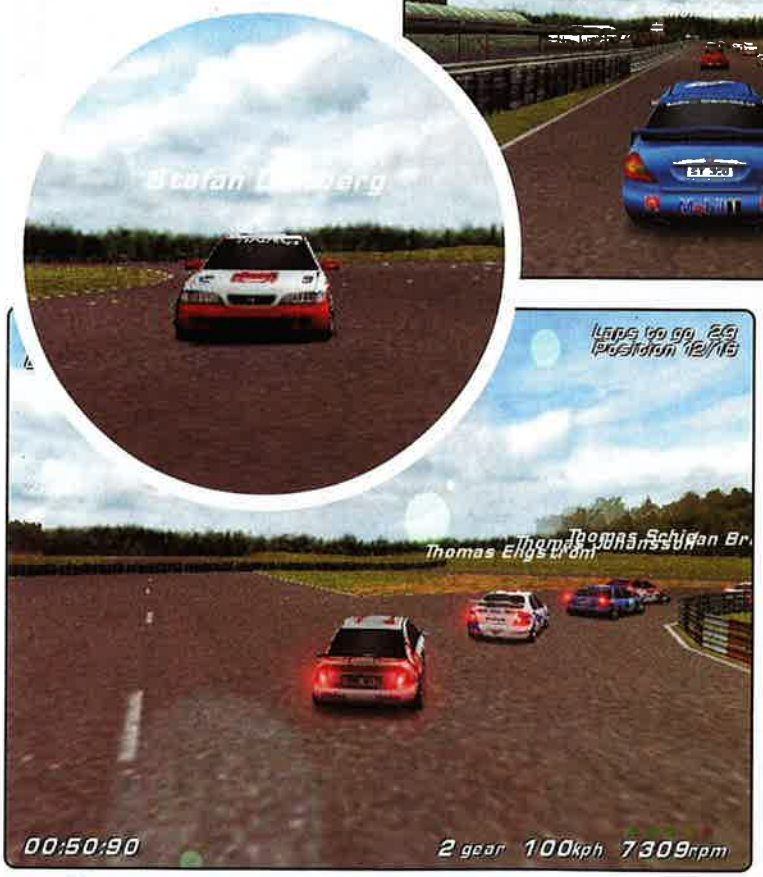
Podobnie jak w przypadku bolidów Formuły 1, także w STCC ważną sprawą jest przygotowanie samochodu do wyścigu. W garażu gracz może sobie wybrać opony, ustawić zawieszenie, skrzynię biegów i czułość hamulców. Oczywiście, ustawienia te mają całkiem spore znaczenie podczas zmagań.

Pomijając tę drobnostkę, granie w Championship nie jest takie złe. Ba, jest całkiem, całkiem. Do dyspozycji gracza oddano dziesięć samochodów i tyle samo teamów. Znawcy tematu na pewno ucieszą się z takich bryk jak: Ford Mondeo, Audi A4, Opel Vectra czy Volvo S40. Wyścig rozgrywa się podobnie jak w przypadku Formuły 1, czyli zanim do niego dojdzie najpierw czeka Cię nudny i żmudny trening oraz sesja kwalifikacyjna. Dopiero po ich zaliczeniu, przechodzisz do wyścigu. Chyba, że chcesz startować z ostatniej pozycji. Wtedy możesz sobie odpuścić kwalifikacje. Podobnie jak w przypadku bolidów Formuły 1, także w STCC ważną sprawą jest przygotowanie samochodu do wyścigu. W garażu gracz może sobie wybrać opony, ustawić zawieszenie, skrzynię biegów i czułość hamulców. Oczywiście, ustawienia te mają całkiem spore znaczenie podczas zmagań.

Pewną innowacją w porównaniu do innych ścigałek jest brak... poziomu trudności. Owszem, jest coś w tym stylu, ale polega to na procentowym ustawieniu poziomu jazdy przeciwników. Nie ma zatem klasycznego podziału na stopnie. Jest to uciążliwe, bowiem prowadzenie samochód zawsze jest identyczne i tylko przeciwnicy jeżdżą le-

piej lub gorzej. Nie można skorzystać z pomocy komputera np. przy hamowaniu, a to jest z tego, co zauważyłem, dość istotne dla nowicjuszy. Zdaje się, że autorzy na siłę chcieli zrobić z graczy zawodowych kierowców ;). Nie wyszło im to za dobrze, ponieważ realizm STCC kuleje ostro. Przede wszystkim samochody są niezniszczalne. Możesz przywalić w betonowy murek z prędkością 200 km/h i nawet nie porysujesz sobie lakieru. Śmieszne, prawda? Takich kwiatków jest więcej. Samochody chwilami dziwnie "tańczą" po torze, nienaturalnie przyspieszają itd. Również umiejętności rywali budzą pewne wątpliwości. Nie zauważyłem jakiś większych zmian w tym, jak jeżdżą przeciwnicy. Według mnie kolesie tak samo śmigają, kiedy ustawi się ich umiejętności na 60% i tak samo, kiedy na 90%. Za realizm - kolejne punkty w dół!

Punkty lecą i lecą, ale nie myślcie, że w końcu STCC otrzyma jedyneczkę. Ta gra ma nie tylko wady. Po stronie walorów należy zapisać z pewnością grafikę. Nie jest ona może doskonała, gdyż tu i ówdzie po oczach biją piksele. Niemniej jednak jest i tak lepsza od tych, które widziałem w niektórych samochodówkach. Podobają mi się chmurki, drzewka i modele samochodów; trybuny i publika też nie wyglądają źle. Można im co najwyżej zarzucić, że postacie ludzkie to zwykłe dwumiarowe sprite'y, a trybuny i budynki wokół torów są zwykłymi, kwadratowymi wielobokami... Ale to tylko drobiazg; wszak większą uwagę powinniśmy zwracać na to, co dzieje się na torze, a nie wokół niego.



Dobrym pomysłem grafików były efekt ognia z rury wydechowej, w momencie gwałtownego przyspieszenia i zapalenie się tylnich świateł w chwili, gdy daje się nogą po pedale hamulca (to oczywiście przenośnia ;) - chyba, że ktoś dysponuje odpowiednim sprzętem w postaci kierownicy z pedałami i feedbackiem), oraz widoczne bliki, czyli refleksy słońca. Dobrze pracują kamery, które oferują graczowi pięć widoków. Dwa zza samochodu oraz ze środka (uff! z moją klaustrofobią jazda w tym trybie nie jest najlepszym pomysłem ;)), maski i ze "świateł".

Dźwięk STCC nie odbiega niczym od innych ścigałek. Ryk silnika to ryk silnika i basta. Dochodzi do tego zgrzyt skrzyni biegów i to wszystko, co można napisać o dźwięku. Sporadycznie tylko słychać okrzyki publiki w chwili, gdy milczy silnik Twego samochodu. Podczas błądzenia po menusach pogrywa całkiem przyjemna muzyczka. Za oprawę wizualno-dźwiękową punkty tym razem w górę.

Nie wróżę jednak STCC specjalnej kariery. Przecież na półkach sklepowych znajduje się wiele lepszych gier o tematyce samochodowej. Tak naprawdę jedyną, istotniejszą zaletą STCC jest oprawa audio-wizualna. W innych elementach przegrywa zdecydowanie z innymi ścigałkami. Mała liczba torów, niski realizm i... nuda. STCC niestety bardzo szybko się nudzi. Wystarczy kilkadziesiąt minut gry, aby mieć serdecznie dosyć tej gry. W dzisiejszych czasach trzeba być naprawdę dobrym, aby zaistnieć na rynku gier komputerowych; programiści z Digital Illusion muszą jeszcze trochę potrenować, aby dołączyć do ekstraklasy ścigałek. Chłopaki muszą popracować solidniej nad realizmem, a ja w tym czasie nadal będę marzył o swoich czterech kółkach ;). □

Ocena: 6

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Digital Illusion
Dystrybutor: CODA S.M.G. tel. (022) 826 33 11
Internet: http://www.stccspel.com
Wymagania: P200, 32 MB Ram, Win 95/98, DirectX, CDx4
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- całkiem przyjemna graficzka
- dźwięk też nie jest zły
- polska wersja językowa

Minusy:
- tylko sześć torów
- średni realizm

Demo na CD 3/2000

Ancient Evil

Ależ doczekaliśmy czasów! Postęp w rozwoju gier jest tak szybki, że to, co jeszcze ze trzy lata temu budziłoby zachwyt i powszechny podziw, teraz wywołuje w najlepszym razie wzruszenie ramionami, a to, co zachwycało lat temu siedem, wywołuje dziś okrzyk zgrozy! A przecież rzecz nie tylko w realizacji, ale i w pomyśle...

A pomysł, który zawiązuje akcję w tej grze, wygląda - niestety - mocno średnio... ANCIENT EVIL zaczyna się tak, jakby jej twórcy czytali, opublikowany kiedyś chyba w Fantastyce przez Jacka Piekarę, Podręcznik Mistrza Gry. Czyli do bólu standardowo.

Pośrodku Pięciu Kniei, głęboko pod ziemią, wyryto katakumby Krypty Starożytnych, w których osiedlił się przed kilku wiekami ambitny i butny mag Alaric. O Starożytnych wiadomo jedynie, że w zamierzchłej przeszłości stworzyli ten świat, a potem udali się na zasłużony spoczynek - właśnie w mającej złą sławę Krypcie. Alaric nie przejął się wcale tą złą sławą, i pragnąc ukryć się przed ludźmi - którymi gardził na równi niemal ze zwierzętami - zszedł do podziemi. Po trzydziestu latach pobytu w Krypcie, kiedy w Krainach zdążono już nieco nim zapomnieć, wrócił mocno odmieniony: wyzbył się ambicji i zaczął traktować ludzi grzecznie i z sympatią, gromadząc spory majątek, ponieważ - inaczej niż przed osiedleniem w Krypcie - przestał odrzucać zlecenia, które uważał za niegodne swej uwagi. Potem zajął się rozbudową Krypty, zobowiązując robotników do zachowania sekretu i na wszelki wypadek pozbawiając ich części pamięci. Następnie zamknął wejście i rzucił wyzwanie wszystkim śmiałkom i zuchwalcom, ofiarując nagrodę 10000 sztuk złota temu, kto odkryje zawarty w niej jego Sekret (nie wyjaśniając zresztą jego natury i pozwalając wszystkim żywić brzydkie podejrzenia). Wielu było takich, którzy podjęli wyzwanie... ale kto raz wkraczał do Krypty, przepadał w niej niczym pojedyncza złotówka w przepaścistych piwnicach Ministerstwa Finansów.

Trwało to przez ponad sto lat, podczas których Alaric nie postarzał się zewnętrznie ani o dzień. Po przeszło wieku we wszystkich krainach buchnęła wieść, że Sekret Alarica odkrył były najemnik, weteran Jetraal. Przepadłszy w Krypcie, po tygodniu został, jako niemal nieboszczyk pokryty licznymi ranami, znaleziony w Puszczy i ozdrowiawszy zażądał nagrody, którą Alaric przyznał mu bez ociągania. Jetraal ani słowem nie wyjaśnił, co go spotkało w Krypcie, i ogłosił, że wyzwanie Alarica pozostaje w mocy i inni mogą próbować pójść w jego ślady. Zaprzyjaźnił się też z Alarikiem i został jego pierwszym chyba druhem. Umarł w tajemniczych okolicznościach po piętnastu latach, a dzień jego śmierci ustanowiono Dniem Igrzysk. Przez kolejne trzysta lat różni kandydaci, bez powodzenia, usiłowali powtórzyć wyczyn Jetraala. Wszyscy przepadli bez wieści.

Igrzyska Jetraala mają się odbyć za dwa tygodnie. Od kilku dni, w pobliżu wejścia do Krypty, ludzie widują ducha Jetraala, który - niczym duch ojca Hamleta - powtarza wiadomość o tym, że Prastare Zło usiłuje ponownie się odrodzić i że Jemu (komu, tego nie wyjaśnia) nie można ufać.

Jesteś najemnikiem, który z niejednego pieca chleb jadał, i od niejednego już dostał po ryju. Ostatnio wykonałeś dla miejscowych kmiotków zwykłą robotę, jaką była eksterminacja członków nękającej ich bandy. Niewiele jest rzeczy, które mogłyby cię przestraszyć. Siedzisz w wiejskiej oberży i liczysz grosze. Nie za wiele tego, a szkoda, bo życie jest coraz droższe, in-

flacja potrafi zniszczyć nawet baśniowe krainy... Przy pobliskim stole, wieśniacy wszczęli dyskusję o Jetraalu i Sekrecie Alarica. No jasne! To przecież idealne rozwiązanie twoich kłopotów. Jeżeli ci się uda, raz na zawsze przestaniesz się trapić o pieniądze. Jeżeli nie... to też pozbędziesz się wszelkich trosk. Nie jesteś pozbawiony zdolności magicznych, a twój miecz słynie daleko i szeroko w krainach.

Po tygodniu jesteś w Pięciu Kniejach u wejścia do Krypty. W noc poprzedzającą wtargnięcie do Podziemi, ukazuje ci się widmo Jetraala. Stary wojak traktuje cię jak kompana najemnika - ostrzega przed niebezpieczeństwem i znów powtarza opowieść o

•le... Każe ci wejść do Krypty i powstrzymać Alarica, zanim będzie za późno, bo w przeciwnym wypadku całej Olyndsii grozi zguba. I znika, zostawiając cię dygoczącego wcale nie z chłodu. Cholera, mógłby rzec coś konkretniejszego!

Wszystko to opowiedziałem po to, by udowodnić, że w istocie, wygląda to jak początek scenariusza Gry opracowanej przez Mistrza na użytek graczy.

Od tej chwili gra jest Twoja.

Ci, co grali w DIABLO lub CLANS, poczują się w realiach tej gry jak w domu. Ten sam klimat i te same problemy. Zejdź na kolejny poziom, wytłucz wszystko, co wraże, zbierając rozmaite Klucze, Napoje i Artefakty, odszukaj wejście na jeszcze niższy poziom i tak dalej. Różnica pomiędzy moimi umiłowanymi przygodówkami, a tymi grami jest taka, że tam - aczkolwiek od czasu do czasu trafiał się jakiś potwór - to trzeba go było załatwić sposobem, nie siłą - i właściwie rozpoczynając grę nie wiedziałem, co zobaczę. W grach typy DIABLO w zasadzie nie masz wątpliwości - każdy, kogo spotkasz, to wróg. Wystarczy, że spojrzysz na to, co wisi na hakach w spotykanych tu i ówdzie Kuchniach, by dla Kucharzy nie mieć litości. I tak z poziomu na poziom jest coraz straszniej i gorzej. Bohater idzie przed siebie niczym jednoosobowa katastrofa ekologiczna, nie da się w dodatku usprawiedliwić czynionej przezeń rzezi tym, że działa w imieniu wyższej sprawy. W końcu wlazł tu nieproszony i gnany żądzą niskiego zysku, a majaczenia widma, jakie usłyszał przy wejściu, kiepskim są wytłumaczeniem. Zresztą kto wie, czy widmo było zdrowe na umyśle, albo nie łgało?

Graficznie A.E. przedstawia się całkiem nieźle, choć godzi się rzec, że widywałem już ciekawsze rozwiązania. Na początku wybiera się jednego z czterech bohaterów, który może być Wojownikiem, Magiem, Tropicielem i Złodziejem. Potem ustala się Cechy swego Bohatera, takie jak Siła, Zręczność, Odporność i Intelekt. Zadowolony z wyboru, który możesz zawsze cofnąć, ruszasz do Krypty.

W Krypcie, jak to w Krypcie. Ponure pomieszczenia oświetlone blaskiem pochodni, drzwi odsuwające się na bok ze zgrzytem przypominającym o Rzeczach Ostatecznych, i oczywiście wrogowie, po zasieczeniu, trzeba ich koniecznie obszukać, mają bowiem przy sobie osobliwe przedmioty, takie jak bandaże, rozmaite klucze, pierścienie, miecze itp. Bandażami oczywiście można leczyć zdrowie (pod koniec kwestu poowijany w nie Bohater musi wyglądać, tak jak człowieczek z reklamówek opon Michelina). Wielu z pokonanych Wrogów ma przy sobie Runy, z których można składać rozmaite czary i zaklęcia o dość efektywnym działaniu.

Sterowanie postacią odbywa się poprzez interfejs, który w zasadzie nie jest lepszym, ani gorszym od tego, jakim graliśmy w CLANS. Nie jest najwygodniejszy, ale można się przyzwyczaić. Oprawa muzyczna jest porządnie zrobiona, choć wysłuchiwanie tego samego ponurego motywu, choćby był kuszący jak Grzechy Główne, po kilku godzinach może mieć swoje konsekwencje. Ale nie narzekajmy, w końcu nie wleźliśmy do tych lochów dla przyjemności.

Łażąc po Krypcie, możemy się sporo dowiedzieć o rozmaitych sprawach, co i rusz bowiem natykamy się na rozmaite Biblioteki pełne mądrych ksiąg. Poczytawszy sobie trochę, możemy tu nawet odpocząć, choć trzeba się upewnić, że zamknęliśmy drzwi, przebudzenie może być bowiem niemiłe. Bohater chrapie tak, że spłoszyłby King Konga, a i zjada wszystko, co się do żarcia nadaje, zgrzytając zębami i okropnie siorbiąc. Oczywiście zjadanie poprawia mu zdrowie i kondycję, odpoczynek zresztą też. Do Krypty schodzi z własnym mieczem, ale może w niej znaleźć i poręczniejsze narzędzia mordu, takie jak kuszę, poręczne topory i inne zabawki. Od czasu do czasu można znaleźć rozmaite napoje leczące różne przykre dolegliwości, albo dodające krzepy czy zręczności. Wszystko to znamy z innych bajek.

Ostatecznie trzeba powiedzieć, że gra nie jest osobliwie odkrywcza, ale też nie zawodzi oczekiwań. Miłośnicy Diablo, czekający na ukazanie się sequelu, mogą sobie spokojnie w nią zagrać, rozladowując frustracje wywołane opóźnieniem się premiery.

□

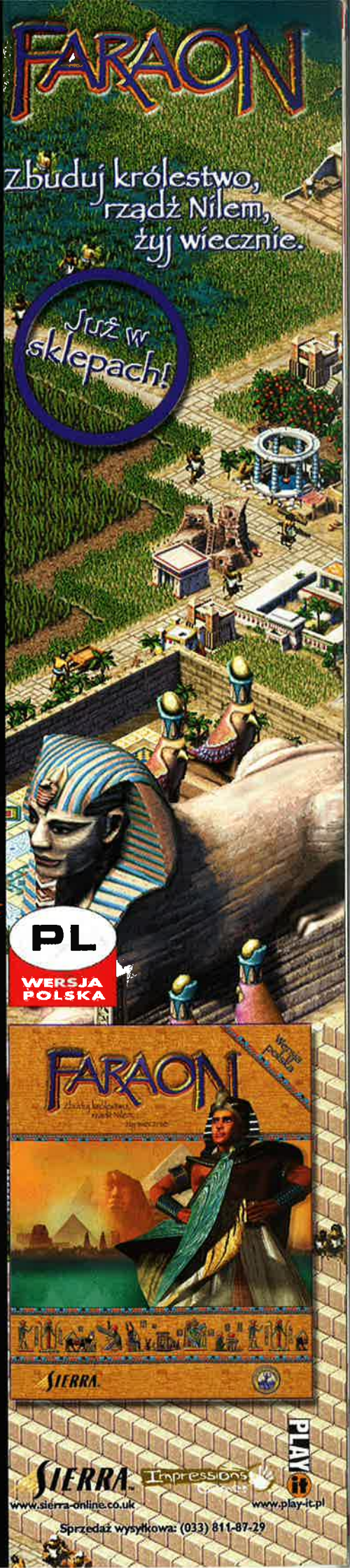
Ocena: 7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Silver Lightning Software
Dystrybutor: Tribe
Internet: http://www.tribe.com.au
Wymagania: P233, 32 MB Ram, Direct X, Win 95/98
Akcelerator: Gdzieżby!

Plusy:
- nieźla w sumie realizacja
- jak ktoś lubi po prostu rżnąć wroga w konwencji Diablo, to dobrze trafił

Minusy:
- nic nowego ani odkrywczego...



Football World Man

Fani ligi angielskiej zapewne ze zdziwieniem patrzą na to, co w tym sezonie wyrabia w Premiership Leeds. Ten zespół, złożony w większości z nastolatków, walczy o tytuł mistrza z Man Utd jak równy z równym. Duży udział w tym sukcesie ma młody menedżer Leeds, David O'Leary. Koleś ten jeszcze niedawno sam biegał po boisku, przywdziewając koszulkę reprezentacji Irlandii, więc chyba nikogo nie powinno dziwić, że tak znakomicie radzi sobie na Elland Road.

ELD (np: Gorefest "false")

Wiem, że czytelnicy nie przepadający za Leeds przeklinają mnie i zastanawiają się po co ja właściwie piszę o kopaczach z Elland Road i ich menedżerze. Nie dlatego, że lubię Leeds (bo nie lubię), ale dlatego, iż David O'Leary sygnuje swoim wizerunkiem nowego menedżera ze stajni Ubi Soft, zatytułowanego Football World Manager 2000. Tytuł ten nie powinien być Wam obcy. Kilkanaście miesięcy temu mogliście przeczytać w CDA recenzję pierwszej gry z serii Football World Manager. Pamiętam, że zakończyłem ją optymistycznym stwierdzeniem, iż FWM wkrótce może dołączyć do takich hitów, jak Championship Manager, Ultimate Soccer Manager czy też Premier Manager. Gra była naprawdę dobra jak na debiut i rokowała nadzieje na przyszłość. Ciekawi jesteście czy udało się programistom Caffeine Studios wejść do ekstraklasy menedżerów piłkarskich? Jeżeli tak, to przeczytajcie moje wrażenia z gry w Football World Manager 2000.

Po prawej:
Trening FWM 2000 nie jest żadną nowością. Podobny mieliśmy już kilka lat temu w USM.

Do gry w FWM 2000 przystąpiłem niejako z marszu. Z trudem zmusiłem się do odłożenia na półkę (tylko chwilowo ;)) kompaktu z CM 99/00 i zainstalowanie FWM 2000. Wszak nikt nie ma szans w starciu z arcydziełem braci Collyer. Taką miałem opinię, instalując grę Ubi Soft i obiektywnie muszę przyznać, że się nie pomyliłem. Chociaż FWM 2000 jest bardzo dobrym menedżerem to i tak wyraźnie przegrywa z CM 99/00, ale czy można pokonać ideał? Początek obcowania z FWM 2000 był jednak więcej niż obiecujący. Podobnie jak rok temu poprzednia część tej gry, FWM 2000 zaszokował mnie ilością lig do wyboru. Gracz może sobie zagrać w którejś z 95 lig!!! Te 95 oznacza ni mniej, ni więcej tylko 70 krajów (poprzednio było 50 państw). Dla porównania CM 99/00 oferuje "zaledwie" 16 państw z jego ligami. Nic zatem dziwnego, że możemy pograć sobie nawet w naszej ukochanej lidze polskiej. Co ja tam piszę o lidze polskiej? W FWM 2000 możesz nawet zagrać w tak egzotycznej lidze, jak australijska, chińska czy nawet powalczyć drużyną z Andory o Puchar Europy. Muszę tu jednak autorom wytknąć tego samego buraka co poprzednio. Czemu nie ma naszej drugiej ligi, a jest druga liga łotewska i ukraińska? Jestem może uciążliwy, ale zajmujemy przecież wyższe miejsce w rankingu FIFA niż Ukraina i Łotwa. Koniec jednak czepiania się drobnostek, zajmijmy się raczej zmianami, które zaszły.

Możemy pograć sobie nawet w naszej ukochanej lidze polskiej. Co ja tam piszę o lidze polskiej? W FWM 2000 możesz nawet zagrać w tak egzotycznej lidze, jak australijska, chińska czy nawet powalczyć drużyną z Andory o Puchar Europy.

Nie wiem czy do zalet, czy też do wad FWM 2000 mam zapisać brak zmian graficznych i interfejsu. Z jednej strony to dobrze, ponieważ gracz znający FWM bez kłopotów wczuje się w nowego menedżera. Z drugiej jednak strony interfejs FWM arcydziełem nie był. Programiści mogliby sporo poprawić, aby gracz miał łatwiejszy dostęp do wszystkich opcji i żeby gra była bardziej przejrzysta. Poprawiono za to przedstawienie samych spotkań, dodając trochę więcej ciekawszych animacji oraz komentarzy (jeżeli zdecydujemy się na komentarz spotkania zamiast animacji). Niestety, nie poprawiono samych animacji i piłkarze nadal poruszają się po murawie bardzo sztywno. Przypomina to trochę sławnego The Manager na Amigę i Atari ST - a tymczasem mamy PC i rok 2000!

Wydaje się, iż programiści spędzili za to trochę więcej czasu nad podkręceniem

ager 2000

kodu gry, bowiem komputer znacznie szybciej przelicza w FWM 2000 wszelkie informacje. To oczywiście duża zaleta, bo chyba, podobnie jak ja, nie cierpicie kiedy komputer ślamazarnie przetrawia wyniki kolejki. W wielu menedżerach trwa to niestety godzinami.

Innowacją, która wpłynęła na rozgrywkę, jest rozbudowanie opcji treningowej. Wzorem USM, autorzy wprowadzili do FWM

2000 bardzo szczegółowy plan zajęć treningowych na cały tydzień. Dzięki temu można wyznaczyć piłkarzom, aby w poniedziałek ćwiczyli np. indywidualnie, pułapki ofsajdowe, karne i rogi, a we wtorek taktykę, rzuty wolne oraz mieli wolny czas. Dziennie można odbyć z piłkarzami cztery treningi, więc fanatyk lubiący eksperymenty ma pełne pole do popisu. Małej rozbudowie uległa również opcja taktyki. Jest kilka ustawień więcej, ale przede wszystkim gracz

może w FWM 2000 bardzo dokładnie wskazać kopaczom w jaki sposób mają grać. Czy mają grać ofensywnie, czy też przywiązywać większą wagę do obrony własnej bramki. Albo nakazać im grać długimi crossowymi podaniami, lub krótkimi. Widać, że programiści wzorowali się na USM w sferze treningu i taktyki, ale mimo wszystko trochę jeszcze FWM 2000 brakuje do gry Sierry.

I to są już praktycznie wszystkie zmiany, jakie zaszły w FWM 2000, w porównaniu z pierwowzorem. Jak sami widzicie, nie jest ich zbyt dużo. Aha, zapomniałem wspomnieć o aktualizacji składów, ale to chyba jest oczywiste. Skoro jednak już przy składach jestem, to nie sposób nie wytknąć FWM 2000 dwóch poważnych niedociągnięć. Po pierwsze, piłkarze posiadają nieraz dość dziwne statystyki. Weźmy chociażby Morientesa. Okazuje się, że ma on Shooting, czyli umiejętności strzeleckie zbliżone do napastników z polskiej ligi! Hmmm... nie wiem jak Wy, ale ja sądzę, że nasi rodzimi strzelcy nie zasługują nawet na to, aby czyścić buty Morientesowi. Drugi bug to pozycje niektórych graczy. Dla autorów np. Hierro jest pomocnikiem z beznadziejnym Tacklingiem. Mam zatem pytanie dlaczego ten facet w Realu i reprezentacji Hiszpanii zawsze gra jako środkowy obrońca? Czyżby trenerzy Realu i reprezy nie znali umiejętności swych zawodników? Chyba tak i widocznie dlatego Hiszpania zawsze przegrywa w MŚ i ME ;).

Jaki, waszym zdaniem, może być werdykt odnośnie FWM 2000? Udało się tej grze dostać do ekstraklasy menedżerów piłkarskich czy też nie? Kto uważnie przeczytał powyższą recenzję ten wie, że jeszcze nie tym razem. Praktycznie jedyną miażdżącą zaletą tej gry jest olbrzymia ilość lig do

wyboru. Cała reszta jest doskonale znana z tysiąca innych gier menedżerskich, a najgorsze jest to, że od FWM 2000 zwyczajnie wieje nudą. Nie ma takiej sytuacji jak w CM 99/00, gdzie cały czas coś się dzieje. Tam kluby zbroją się, kupują zawodników, sprzedają, zwalniają trenerów etc. Cały czas kręci się w światku piłkarskim. Tymczasem gra w FWM 2000 to nudne klikanie. Gdyby chociaż interfejs był bardziej "friendly", ale nie jest. Sporo rzeczy jest wprost zerżniętych z USM. Nie jest to wielka zbrodnia, bo USM jest grą znakomitą, ale ja nie lubię odgrzewanych dań. Nie owijając w bawełnę: jeżeli chcesz pograć w naprawdę dobrego menedżera, to wywal kasę na CM 99/00 lub USM 99/00. FWM 2000 możesz z czystym sumieniem pominąć. □

Ocena: 6

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent:
Ubi Soft

Dystrybutor:
L.E.M. tel. (022) 6428165

Internet:
http://www.footballworldmanager.co.uk/

Wymagania:
P 133, 32 RAM, CDx4, WIN 95/98

Akcelerator:
Nie

Plusy:
- 70 krajów, 95 lig, 1400 klubów, 29 000 piłkarzy!!!
- jest polska liga
- po napisaniu recenzji mogę znowu grać w CM 99/00 ;)

Minusy:
- brak jakichś większych zmian
- trochę "dziwne" statystyki piłkarzy
- brak naszej drugiej ligi
- nudne!

ORIGINALS
Orginalność nie musi być droga!
ORIGINALS
69 zł
Grand Prix Legends
SIERRA
ORIGINALS
Premiera!
SWAT 2
POLICE QUEST SWAT 2
ORIGINALS
QUEST FOR GLORY DRAGON FIRE
SIERRA
ORIGINALS
Premiera!
Red Baron II
ORIGINALS
VIPER Racing
SIERRA
© 1997-2000 Sierra On-Line, Inc.® and ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved.
SIERRA
Sprzedaż wysyłkowa:
(033) 811-87-29
www.play-it.pl
PLAY

Wild Wild West:

Przyznam się od razu bez bicia: kilka miesięcy temu z całą świadomością i z premedytacją zignorowałem kinowy superprzebój pod tytułem Wild Wild West. Nawet obecność na ekranie Salmy Hayek nie potrafiła mnie zmusić do udania się na seans. Jakoś nie przepadam za amerykańskim chłamem, a za taki uważałem WWW po obejrzeniu reklam w TV. Tak to jest, kiedy jest się zagorzałym fanatykiem Tarantino i Jarmusha, a wszystko pozostałe to tani kicz. Wolę filmy z fabułą niż beznadziejne chłamy z efektami za kilkaset milionów zielonych.

ELD (np: Enochian Crescent "omega telocvovim")

Tak się jednak dziwnie złożyło, że to mi właśnie przypadło w udziale zagranie, a co za tym idzie zrecenzowanie gry o wdzięcznym tytule Wild Wild West: The Steel Assassin. Nie miałem innego wyjścia jak udać się do wypożyczalni video i, po nadrobieniu kinowych zaległości, wziąć się za grę w WWW: The Steel Assassin.

James West i Artemus Gordon

To dwaj główni bohaterowie filmu oraz gry. Od gracza zależy tylko, w którą z tych postaci się wcieli. Obaj ci dżentelmeni zarabiają na życie jako specjalni agenci Stanów Zjednoczonych. Akcja WWW dzieje się w latach sześćdziesiątych ubiegłego stulecia, za czasów rządów osiemnastego prezydenta USA Ulyssesa S. Granta. Nasi dzielni agenci odpowiadają właśnie za to, aby z głowy prezydenta Granta nie spadł nawet włos. Nie będzie to takie proste, bo czasy do najspokojniejszych nie należą. Jak sami dobrze wiecie z historii, kilka lat wcześniej USA zostało spustoszone przez Wojnę Secesyjną, a wkrótce potem w zamachu zginął prezydent Lincoln. Grant i agenci West oraz Gordon nie mają zatem łatwego życia. Tym bardziej, że po drugiej stronie barykady stoi (a raczej siedzi na wózku ;)) szalony doktor Arliss Loveless. Ten dawny przywódca konfederatów nie zna się na żartach i zrobi wszystko, aby urzeczywistnić swoje zbrodnicze plany. Kto był na filmie ten wie, że jedynym ratunkiem dla demokracji są nasi dwaj wspaniali agenci. Z pozoru wiele ich różni. James West to typowy kowboj. Uwielbia rozwiązywać wszelkie problemy za pomocą colta oraz pięści. Ma także specyficzne poczucie humoru. Co innego Artemus Gordon. Ten facet to wielbiciel wszelkiego rodzaju nowinek technicznych, wynalazca i niezrównany mistrz kamuflażu. Różnice pomiędzy nimi, choć olbrzymie, sprawiają że ten duet znakomicie się uzupełnia. We dwóch są o wiele groźniejsi dla przestępców niż Bond, Batman, Superman i porucznik Borewicz oraz kapitan Żbik razem wzięci. Różnice w charakterach obu dżentelmenów powodują, że trochę inaczej wygląda gra Westem i inaczej Gordonem. Gra Jamesem Westem ma w sobie więcej elementów strzelanki, natomiast grając Artemusem Gordonem więcej czasu poświęca się rozwiązywaniu zagadek oraz na wymyślanie przeróżnych wynalazków. Obydwaj mają również swoje ulubione bronie.

Wild Wild West: The Steel Assassin jest drugą grą stworzoną przez South Peak na podstawie filmu. Poprzednia gra, Men In Black, nie zrobiła furory głównie ze względu na fatalną animację postaci i wysokie wymagania sprzętowe. I chociaż programiści trochę poprawili engine, to jednak WWW posiada te same wady. To sprawia, że zamiast hitu gracze otrzymują kolejną przeciętną grę. A pomysł na grę był znakomity...

Jeden z odlotowych pomysłów Gordona

West jest tradycjonalistą, kochającym swojego colta kaliber 45. Natomiast Gordon uwielbia nowoczesne, prototypowe pukawki, jak chociażby Six-Barrel Shotgun.

Gdzie colt stanowi prawo...

W zasadzie ciężko sklasyfikować WWW: The Steel Assassin. Zresztą ja nie lubię szufladkować gier. Najlepiej jest chyba posłużyć się określeniem samych autorów i nazwać ją gun-slinging action/intriguin adventure, a po ludzku przygodówką z opcją częstego sięgania po sześciostrzałowca. Można chyba śmiało powiedzieć, że to takie westernowe Alone In The Dark. Nieważne zresztą gdzie zaszufladkować WWW, gdyż gra jest całkiem dobra. Jeżeli przymknie się oczy na pewne niedociągnięcia, bo gdy minie pierwsze zauroczenie i zacznie się szukać buraków, to okazuje się, że WWW jest bardzo nierówna. Obok wielu zalet można znaleźć kilka znaczących wad. Wszystko jest w porządku do momentu, gdy dochodzi do walki. Element przygodówkowy jest naprawdę dobry. Niezła fabuła i ten westernowy klimat wciągają. Rozmowy z napotkanymi postaciami w żadnym wypadku nie są nudne, a czasami dzięki humorowi Westa nawet błyskotliwe. Intrygujące szczegóły spisku non stop pchają gracza do przodu. Muszę przyznać, że nie przepadam za graniem w przygodówki (no może z wyjątkiem wszystkich części Discworlda i Monkey Island), a tym razem pilnie wysłuchiwałem wszystkich rozmów i z niecierpliwością podążałem dalej, chcąc rozwikłać wszelkie zagadki. A nie są one takie proste. Zawsze się np. zastanawiałem po jakiego grzyba każą kuć w amerykańskich szkołach dzieciakom, którym prezydentem był Lincoln czy Grant. Teraz poznałem odpowiedź na to pytanie. Bez tego nie ma mowy, aby ugryźć WWW. Już na samym początku gry musimy pomóc facetowi w knajpie rozwiązać krzyżówkę. Okazuje się, że pacjent nie wie kto był którym prezydentem. Póź-

The Steel Assassin

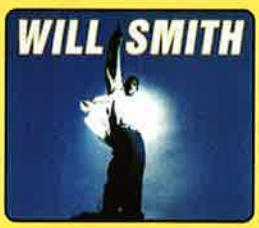
Panie prezydencie może jednak partyjkę w bilarda? Chociaż jedno rozbicie.

niej zagadki są jeszcze trudniejsze i wskazana jest znajomość pewnych faktów z historii ojczyzny McDonalda. Często, gęsto popisać się też trzeba pomysłowością, aby skonstruować przedziwne urządzenie, które wykona banalnie prostą czynność. Ci zjadacze hamburgerów jednak uwielbiają komplikować sobie życie :). Przeważnie są to tak dziwaczne urządzenia, że nijak nie można wpaść na to, co tam trzeba użyć. Niestety, nieraz zdarza się, że bez rozwiązanie tego "życiowego" problemu nie ruszymy się dalej. Nie ma więc innego wyjścia jak próbowanie wszystkich znalezionych w pobliżu przedmiotów po kolei. Mimo to aspekt przygodówkowy, zawarty w WWW, jest ciekawy i intrygujący. Problem, jak wspomniałem, leży w elemencie westernowym, czyli w chwili, gdy zaczynamy strzelać. Ten kłopot to w zasadzie dwie sprawy: sposób animacji postaci oraz wymagania sprzętowe. Daję słowo, że postacie poruszały się o niebo lepiej w zakurzonym Alone In The Dark. Czegoś tak sztucznego, jak motion capture Westa i pozostałych uczestników walk nie widziałem od lat. Patrząc na Westa zastanawiałem się nawet kto się lepiej porusza: on czy też C3PO? Mam wrażenie, że chyba jednak blaszak ze Star Wars. W dodatku, gdy na ekranie jest więcej niż dwie postacie, to zaczyna się pełne żabkowanie. Zamiast efektownej strzelaniny, oglądamy wolno przesuwające się slajdy. Te buraki na pewno nie dziwią graczy znających poprzednie "dzieło" programistów South Peak, a mianowicie Men In Black. Ta gra również odznaczała się fatalną animacją postaci oraz niebotycznymi wymaganiami sprzętowymi. W WWW widać już co prawda pewną poprawę, ale do idealnego engine jeszcze droga daleka. Nie wiem właściwie jak w dzisiejszych czasach można dopuścić do sprzedaży grę z tak tragiczną animacją oraz nie zoptymalizowanym kodem. Jest to o tyle denerwujące, że WWW to przecież drugie podejście South Peak i ponownie ten same błędy. Programiści mieli chyba wystarczająco dużo czasu, aby bardziej się przyłożyć i stworzyć jakiś porządny engine. Tymczasem, grając w WWW, kiedy dochodzi do strzelaniny oglądamy całą akcję na zwolnionych obrotach, a w momencie, gdy West czy Gordon powinni dziarsko pokonać lokację, oglądamy popis nieudolności programistów, ponieważ bohater porusza się jakby kij połknął. Za engine WWW obniżam ocenę końcową zdecydowanie.

Colt w dłoni, a w kieszeni garść centów...

Całkiem niezły jest za to interfejs. Sterujemy praktycznie cały czas myszką. W części przygodówkowej kursor zamienia się w zależności, gdzie nim najedziemy. Kiedy naprowadzisz go na jakąś postać, to zamienia się on w usta (rozmowa), kiedy na przedmiot, który możesz użyć, to pokazuje się rączka itd., itp. Podczas walki kursor zamienia się w celownik, a strzelamy prawym przyciskiem gryzonia. Skojarzenia z Virtua Cop są jak najbardziej na miejscu, szczególnie, że musimy co chwila

Will Smyth



Urodził się na przedmieściach Filadelfii w biednej, robotniczej rodzinie. Zanim stał się gwiazdą filmową, dał się poznać jako raper, występujący pod pseudonimem The Fresh Prince. Zdążył nawet wydać kilka albumów, zanim trafił na Quincy Jonesa, który zaproponował mu rolę w serialu "Bajer z Bel-Air". Ten trochę autobiograficzny serial komediowy cieszył się na całej kuli ziemskiej niesamowitą popularnością. Dlatego poważne role filmowe dla Willa były tylko kwestią czasu. Zadebiutował na dużym ekranie w "Where The Day Takes You". Następnie można go było zobaczyć m.in. w "Six Degrees Of Separation", "Men In Black", "Dzień Niepodległości" i wreszcie w "Wild Wild West". W chwilach, gdy nie kręci filmów oddaje się swojej drugiej pasji, czyli śpiewaniu. Nagrywa swoje kolejne solowe płyty.

przeładowywać broń. Niestety ten element nie został tak dobrze rozwiązany, jak w rzeczonej Virtua Cop (tam strzelaliśmy lewym przyciskiem, a prawym uzupełnialiśmy amunicję). Na dolnym pasku jest przycisk "reload" na którym musimy kliknąć, gdy skończą się w spluwie naboje. W czasie walki (i przy "żabkowaniu") jest to nieraz trudne do wykonania. Pomocnym bajerem dla wszystkich graczy, którzy nie uważnie słuchają rozmów, jest za to notatnik (Journal), gdzie zapisywane są wszystkie ważniejsze sprawy. Dzięki niemu możesz w dowolnym momencie przeczytać interesujące Cię fakty, które mogą doprowadzić do rozwiązania zagadki. Nasz dzielny agent nosi także przy sobie torbę. Zaskakujące jest to, że choć West czy Gordon do pętaków nie należą, to noszą oni przy sobie mniej przedmiotów i broni niż np. Lara Croft. Widocznie torba, noszona przez agentów, jest mniej pojemna niż plecaczek panny Croft. Broni używanych przez Westa i Gordona jest w sumie dziewięć. Z tym, że podczas jednej misji agent może mieć przy sobie tylko cztery sztuki wystrzałowych zabawek. Różnią się one od siebie dość znacznie i dobór ich przed misją ma znaczenie na dalsze losy Westa lub Gordona. W niektórych sytuacjach coś z dużym rozrzutem lub zasięgiem jest jak najbardziej wskazane.

W zasadzie ciężko sklasyfikować tę grę. Najlepiej jest chyba posłużyć się określeniem samych autorów i nazwać ją gun-slinging action/intriguin adventure, a po ludzku: przygodówką z opcją częstego sięgania po sześciostrzałowca.

Z grafiką WWW: The Steel Assassin to dziwna sprawa. Naczytaliście się wcześniej już wiele złego o animacji postaci oraz o szybkości, z jaką ta gra chodzi. Natomiast złego słowa nie mogę powiedzieć o tłach i lokacjach. Powiem nawet więcej - są one znakomite! Wręcz fotorealistyczne. Podobają mi się lokacje, umieszczone na otwartym terenie. Drzewa, krzaki czy nawet dróżki wyglądają bardzo przekonywująco. Widać, że zastosowano przy nich technikę "fotograficzną". Wzrok przykuwają również takie drobiazgi, jak chociażby łażące wokół kurnika kuraki (można do nich postrzelać - he, he, he). Generalnie wszystko wygląda dokładnie tak samo, jak na westernach. Stajnie, zagrody, kaniony... Długo by można wymieniać. Podobnie ma się sprawa z lokacjami, umiejscowionymi w budynkach. Niektóre z nich wspaniale oddają klimat konfederackiego południa, a w innych misjach napotykamy lokacje żywcem wyjęte z filmów o Dzikim Zachodzie. Grafika jest zatem naprawdę ładna i jedyną skazą na niej jest ten nieszczęsny sposób animacji postaci, bowiem ich wygląd także nie budzi większych zastrzeżeń. Główni bohaterzy do złudzenia przypominają Willa Smytha i Kevina Kleina, grających w filmie WWW role Westa i Gordona. Bardzo dużo jest w WWW znakomitych cut-scenek. Pomiędzy misjami są one dłuższe i wprowadzają nas w szczegóły zadania, a podczas samej misji są wyświetlane króciutkie filmiki, obrazujące jakąś wykonywaną przez bohatera czynność. To chyba dobry sposób, aby uniknąć patrzenia na te drewniane animacje postaci. Wolę oglądać cut-scenki niż jak West wykonuje jakąś czynność.

Kto lubi muzykę westernową ten pokocha WWW również za oprawę audio. Kto widział film, ten wie czego się spodziewać. Wzniosła, pompatyczna muza z motywami klasycznymi dla westernów. Miło się tego słucha. Podobnie jak dialogów. Chociaż głosów swoich nie użyczyli Smyth i Klein, to zastępujący ich panowie Andre Ware (jako West) i Jim Ward (Gordon) starają się jak mogą mówić w sposób zbliżony do bohaterów filmu. Wychodzi im to niemal perfekcyjnie. Niemal, bo chyba jednak trudno podrobić Willa Smytha. Gadki mówione, szczególnie przez Westa, czasami są komiczne. Spróbujcie chociażby wejść do kurnika w pierwszej misji. Atak śmiechu gwarantowany. Warto również wsłuchiwać się w odgłosy otoczenia. Tu i ówdzie gdaczą kuraki, gdzie indziej słychać bzyczenie owadów. Ot, takie typowe odgłosy Dzikiego Zachodu ;).

... i wyruszyli w stronę zachodzącego słońca...

Przynajmniej tak powinien się kończyć każdy dobry western. Prawdopodobnie to samo stanie się w Wild Wild West: The Steel Assassin. To znaczy, że w bardzo szybkim tempie odejdzie ona do lamusa. Szkoda, bo pomysł na grę był niezły (tym bardziej, że gier westernowych jest jak na lekarstwo) i tylko realizacja jego wypadła kiepsko. Chociaż nie, źle napisałem. Realizacja też jest dobra, tylko na pełny, niezbyt dobry wizerunek gry rzutują dwa buraki w postaci beznadziejnych animacji postaci (tak na oko to w roku 1990 uznałbym ją za rewolucyjną ;)) i horrendalnych wymagań sprzętowych. Gdyby, powtarzam gdyby, programiści dopracowali animacje oraz zoptymalizowali kod gry, to mógłbym z czystym sumieniem postawić WWW ósemeczkę lub nawet dziewiątkę. Za to, że jest to ciekawe połączenie przygodówki ze strzelanką i za klimat, grafikę teł, muzykę, interfejs oraz humor. Tymczasem z powodów, które wymieniłem już w tej recenzji z tysiąc razy, musiałem obniżyć ocenę do sześciu punktów. Dlaczego aż o dwa-trzy oczka? Ponieważ te dwa buraki diametralnie zmieniają przyjemność grania w prawdziwy koszmar. Kolejna dobrze się zapowiadająca gra poległa przez słabe umiejętności programistów. Szkoda...

PS Do wszystkich czytelników, a szczególnie czytelniczek pytających dlaczego NIE słucham Britney Spears i Offspring: ponieważ słucham TYLKO i WYŁĄCZNIE skandynawskiego metalu, a na samą myśl o papce z MTV przechodzą mnie dreszcze. □

WWW na ekranie

Film Wild Wild West wyświetlany w zeszłym roku na ekranach kin całego świata nie jest niczym nowym w dziejach kinematografii. Otóż w latach 1965-69 nakręcono 104 odcinki serialu pod tym samym tytułem. Film Barry'ego Sonnenefelda jest zatem pełnometrażową wersją przygód Jamesa Westa (w tej roli w filmie wystąpił Will Smyth) i Artemusa Gordona (Kevin Klein). Serial WWW zrodził się w głowie niejakiego Michaela Garrisona, który w owym czasie marzył o kręceniu filmów o Bondzie. Jednak nie został on wybrany do roli reżysera żadnego z Bondów. Zamiast tego stworzył westernowy odpowiednik Bonda, Jamesa Westa. West podobnie jak agent 007 pracuje dla rządu i posługuje się różnymi cudeńkami. W filmie West razem z Gordonem bronią prezydenta Ulyssesa Granta przed szalonym doktorem Lovelessem. Facet ten chce zostać "właścicielem" USA, po czym chce odstąpić Meksykowi południe, a Anglikom wschód. Sobie zaś chce pozostawić zachód. Czy to mu się uda? Zobaczcie sami. Film ten już jest dostępny na kasetach video.

Ocena: 6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: South Peak
Dystrybutor: UbiSoft
Internet: http://www.southpeak.com
Wymagania: P II 266, 64 RAM, WIN 95/98, CDx8, karta muzyczna
Akcelerator: wymagany

Plusy:
- muzyka
- grafika teł
- klimat
- humor
- można postrzelać i pogłówkować
- dużo fajnych cut-scenek
- miłusi interfejs
- ciekawsza gra niż film

Minusy:
- trochę za wysokie wymagania sprzętowe
- poruszanie się i wygląd postaci
- niektóre zagadki są z lekka przegięte

Demo na CD 12/99

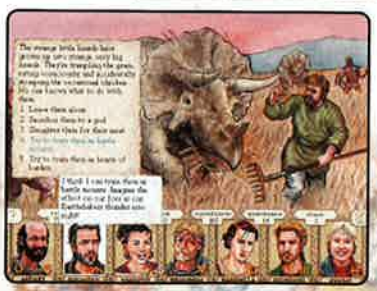
King Of Dragon Pass

Nie wierzę! Dokonałem rzeczy niemożliwej, przenosząc się w czasie w przeszłość! Naprawdę... A wszystko to za sprawą gry King Of Dragon Pass. Grając w nią, miałem niemiłe uczucie jakby dla autorów tej gry czas zatrzymał się w roku 1990. Więc albo to ja cofnąłem się w czasie, albo kolesie z A Sharp ostatnie dziesięć lat spędzili w stanie hibernacji.

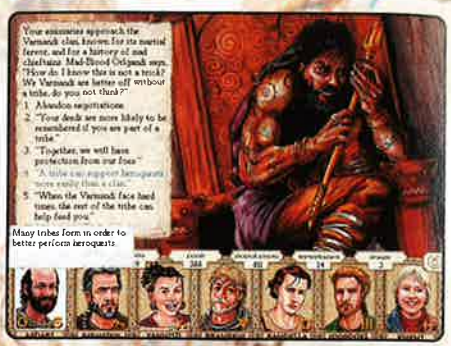
ELD (np: Lock Up "pleasure pave sewers")

Granie w King Of Dragon Pass to jednak chwilami miła czynność. Podobno śmiech to zdrowie, a grając w nią zwijałem się wielokrotnie przed monitorem ze śmiechu. I to nie dlatego, że King Of Dragon Pass ma jakieś komiczne momenty, tylko ze względu na jej miernotę. Bardziej adekwatnego słowa nie mogę znaleźć. Patrząc bezmyślnie w monitor i zastanawiając się co można napisać o tak słabej grze, naszła mnie taka refleksja, czy widziałem kiedykolwiek gorszą grę? Wliczając w to oczywiście moje stareńkie Spektrum, Atari XE i Atari ST (niech spoczywają w pokoju). Wyszło na to, że nie. Oświadczam zatem wszem i wobec, iż King Of Dragon Pass jest najgorszą grą w jaką grałem!

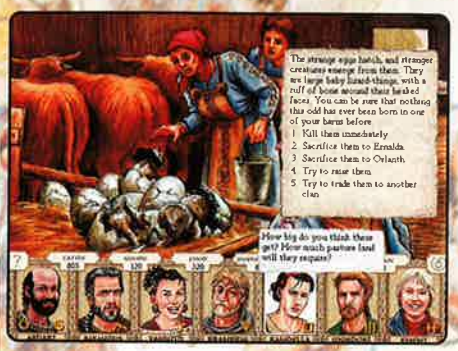
Zacznijmy od próby sklasyfikowania King Of Dragon Pass. Nie jest to proste, gdyż chyba nawet sami autorzy nie bardzo wiedzieli, co to ma być. Wyszło coś co od biedy można chyba nazwać strategią z wplecionymi elementami RPG. Do końca jednak nie jestem przekonany czym jest KODP. Równie dobrze można ją chyba uznać za grę ekonomiczną. Gracz wciela się w postać przywódcy klanu, który zasiedla magiczną, dotąd nie zamieszkałą, krainę Dragon Pass. Dalej już chyba nie muszę pisać. Musisz tak pokierować swoim klanem, aby urósł on w siłę i mógł się przeciwstawić ewentualnym najeźdźcom, a następnie sam rozpocząć ekspansję. Wszystko to w miejscu, gdzie aż kipi od magii i to ona właśnie odgrywa istotną rolę w grze. Przynajmniej według założeń autorów, a jak jest naprawdę to lepiej, abyście się nie przekonywali.



Rozgrywka przypomina menedżery piłkarskie. Żmudne i bezproduktywne klikanie na ikonkach :). Rok w KODP został podzielony na pięć pór: Sea, Fire, Earth, Storm oraz Sacred (prawda jak oryginalnie?). Podczas każdej pory gracz powinien wydać jakieś zarządzenia dotyczące klanu, a konkretnie poszczególnych "resortów" rolnictwa, wojny, handlu, magii, dyplomacji. Niezbyt tego dużo, ale co jakiś czas życie uprzyjemniają nam najróżniejsze niespodzianki. Na przykład ktoś z Twojego klanu znalazł martwego smoka i powstaje problem co z nim zrobić? Można go zatargać do wioski, pozostawić na miejscu, sprzedać sąsiedniemu klanowi i zrobić z tym zdechłym smokiem kilka równie idiotycznych rzeczy. Od czasu do czasu trzeba również złożyć w ofierze jakiemuś bożkowi kilka cielaków i to w zasadzie wszystko. Leniwi mogą nawet klikać bez ładu i składu po ikonkach, bo i tak to nie ma żadnego znaczenia.



Szkoda mi miejsca na dalsze rozwodzenie się nad tą beznadziejną grą, więc jeżeli pozwolicie to napiszę kilka słów o oprawie audio-wizualnej. Grafika jest delikatnie mówiąc/pisząc na poziomie żenującym. Wszystko opiera się na statycznych, wyświetlanych obrazkach! W roku 2000 taki numer... Żadnych animacji, filmików czy czegokolwiek w tym guście. Tylko i wyłącznie nieruchome obrazki. Niczym w Championship Manager. Gdyby chociaż one były ładne - ale nie są. Autorzy najwyraźniej są fanami takich komiksów, jak Thorgal czy Kajko i Kokosz. Do klasy Janusza Christy jednak brakuje im bardzo wiele. Żenada. Muzyka i dźwięk to samo. Po minucie założyłem na uszy słuchawki od discmana i zatopiłem się w czeluści nowego Sentenced. Po co mam się stresować melodyjkami rodem z Commodore?



Takim oto sposobem, po udręce gry w King Of Dragon Pass, nadszedł czas na chwilę radości. Wystawienie oceny końcowej. Poproszę o fanfary! Ta-ta-dam!!! Zdrowy na ciele i umyśle, będąc w pełni władz umysłowych i tak dalej, wystawiam pierwszy raz w życiu ocenę 1 (słownie jeden)! Cóż to za fajne uczucie po takiej męczarni, jaką była gra w King Of Dragon Pass, przywalić z grubej rury. Smutny jest jednak fakt, że nawet w roku 2000 powstają takie gnioty :(. □

Ocena: 1

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: A Sharp
Dystrybutor: A Sharp
Internet: http://www.a-sharp.com
Wymagania: 486/66, 16 RAM, WIN 95/98, CDx2
Akcelerator: gdziezby!

Plusy:
- co by nie mówić - niskie wymagania sprzętowe

Minusy:
- że jest

USAF

Electronic Arts posiada bogate tradycje w wydawaniu symulatorów, traktujących o wielu typach maszyn. Któż z graczy należących do starszego pokolenia nie pamięta Chuck Yeager's Air Combat? Albo chociażby późniejszego U.S. Navy Fighters i jego kontynuacji (wszelkiej maści USNF'97, Gold, a później ATF)? Wszystkie te gry zwykło się określać mianem symulatorów "rozrywkowych", gdyż realizm potraktowano w nich zdawkowo. Wszystko po to, by nie uprzykrzać zabawy mniej wymagającym graczom. W efekcie wynik niezwykle emocjonujących powietrznych pojedynków zależał przede wszystkim od zręczności, z jaką operowaliśmy joy'em i przepustnicą.

Łukasz Bonczol

Wydawać by się mogło, że tym podobne produkcje bezpowrotnie zniknęły już z list wydawniczych. Wskazywało na to chociażby Fighters Anthology, będące podsumowaniem dotychczasowych dokonań (i jakby pożegnaniem z serią USNF/ATF). Okazuje się jednak, że pałeczkę w tej dziedzinie przejęła seria poświęcona siłom powietrznym różnych państw. Najpierw mieliśmy Izraeli Air Forces, a teraz do mojego czytnika trafił USAF. Już pierwszy rzut oka na menu i oferowane przez grę opcje uwidacznia podobieństwo do stareńkiego USNF. Mamy więc symulator kilku typów maszyn, które wprawdzie odmiennie zachowują się w locie, ale daleko im do swoich rzeczywistych oryginałów. Mamy też możliwość rozegrania pojedynczych scenariuszy i kampanii lub też szybkiego skonstruowania własnej misji (określamy typy samolotów swoich i wroga czy lecimy ze skrzydłowym, czy bez, pułap, uzbrojenie, ogień z ziemi itp.). Ten ostatni wariant pozwala wyżyć się wszystkim wielbicielom rozważań typu "co by było, gdyby uzbrojony tylko w działka F-16 natknął się na...". Oczywiście dla największych zapaleńców przygotowano edytor, za pomocą którego możemy wyreżyserować naszą misję z uwzględnieniem najdrobniejszych nawet szczegółów. Przyznam szczerze, że przemieszczając się poprzez poszczególne menu miałem wrażenie, iż nadal mam do czynienia ze stareńkim USNF. Nie piszę tego w negatywnym tego słowa znaczeniu, gdyż wszystko rozplanowane jest w sposób przemyślany i ułatwia obsługę programu (skoro coś jest dobre, to po co to zmieniać).

Gra oferuje nam cztery kampanie: dwie historyczne i dwie hipotetyczne. Te pierwsze mają miejsce podczas wojny wietnamskiej i operacji "Pustynna Burza". Szkoda tylko, że składają się one z szeregu kilku misji (około dziewięciu na kampanię), które wykonujemy na różnych maszynach. Aż chciałoby się wykonać całą turę lotów bojowych nad Bagdadem za sterami F-117... Kampanie hipotetyczne obfitują natomiast w dodatkowy element zarządzania zasobami ludzkimi i sprzętu. Pierwsza z nich ma miejsce w Europie. W Rosji władzę zdobywają powiązane z armią siły nacjonalistyczne, które w obliczu głębokiego kryzysu, dzięki wojnie chcą odwrócić uwagę społeczeństwa od problemów wewnętrznych (czyli standard). W tym celu ZSRR wyprowadza na zachód olbrzymią ofensywę. Naszym zadaniem jest jej powstrzymanie. Druga z fikcyjnych kampanii to manewry na poligonie w Nellis (wzorowane zapewne na ćwiczeniach "Red Flag"), w których część pilotów USAF udaje wroga.

Teatr działań jest bardzo pokaźny i nadzwyczaj szczegółowo odwzorowany. Odbija się to jednak na wymaganiach systemowych. Otóż, aby bezproblemowo latać nad całym tym ogromnym obszarem, musimy zainstalować go sobie na dysku (oczywiście pliki, nie obszar :). Potrzeba do tego giga z niezłym hakiem. Na szczęście istnieje możliwość zainstalowania tylko niektórych rejonów (np. Wietnamu, Niemiec). Osobiście nie wyszperałem w danej chwili dość dużo potrzebnego miejsca i z ciężkim sercem zdecydowałem się na doczytywanie terenu z CD. Okazało się jednak, że operacja ta przebiega całkiem sprawnie. Szarpnięcia podczas lotu zdarzają się jedynie, gdy ustawimy szczegółowość terenu na maksimum (warto nadmienić, że grę testowałem na komputerze wyposażonym w czytnik o prędkości x32, z przeciętnym czasem dostępu). Skoro już o terenie mowa, to grafika stoi pod tym względem na bardzo wysokim poziomie. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że z wysokości kilku tysięcy metrów wygląda ona lepiej niż we Flight Unlimited III. Niestety, podczas lotów na niskim pułapie, w oczy kłuje pikseloza. Należy jednak tutaj zaznaczyć, że gra działa nadzwyczaj płynnie (FU III może się schować). Wiele się naczytałem w rozmaitych recenzjach Izraeli Air Forces, że gra ta skacze prawie na każdym sprzęcie. A tu miła niespodzianka! Odpaliłem USAF na Celeronie 400, 128 Mb Ram i Rivie TNT, ustawiłem wszystkie detale na maksa (niestety niektóre efekty zarezerwowane były dla Pentium III) i ze zdenerwowaniem oczekiwałem, aż gra się wczyta (przy recenzowaniu gier zawsze testuję je przy detalach ustawionych na maksimum i minimum). Okazało się, że gra działa nadzwyczaj płynnie, praktycznie bez żadnych zwolnień (a przecież teren doczytywany był z CD!). Oczywiście, zdaję sobie sprawę, że konfiguracja, na jakiej miałem przyjemność zapuścić USAF,

Dwa super realistyczne stoły Pinballowe

SLAMTILT RESURRECTION

WIELKI PINBALOWY TURNIEJ!
Dla mistrzów kuli czekają
3 Sony Playstation, 20 gier PC!
Szczegółów szukaj wewnątrz pudełek!

The Pirate

Legendarna i tajemnicza Wyspa Skarbów z wszystkimi jej bogactwami czeka na Ciebie. Zmierz się z niebezpieczeństwami, pokonaj armade Royal Navy, nie daj się pożreć rekinom. Zdobądź klejnoty i złoto, poznaj życie prawdziwego Pirata.

POLSKA WERSJA PL POLSKA WERSJA

NISKA CENA 69 ZŁOTYCH NISKA CENA

Dwa stoły złożone z mistrzowską perfekcją. Niesamowite labirynty, po których toczy się kula, robią ogromne wrażenie

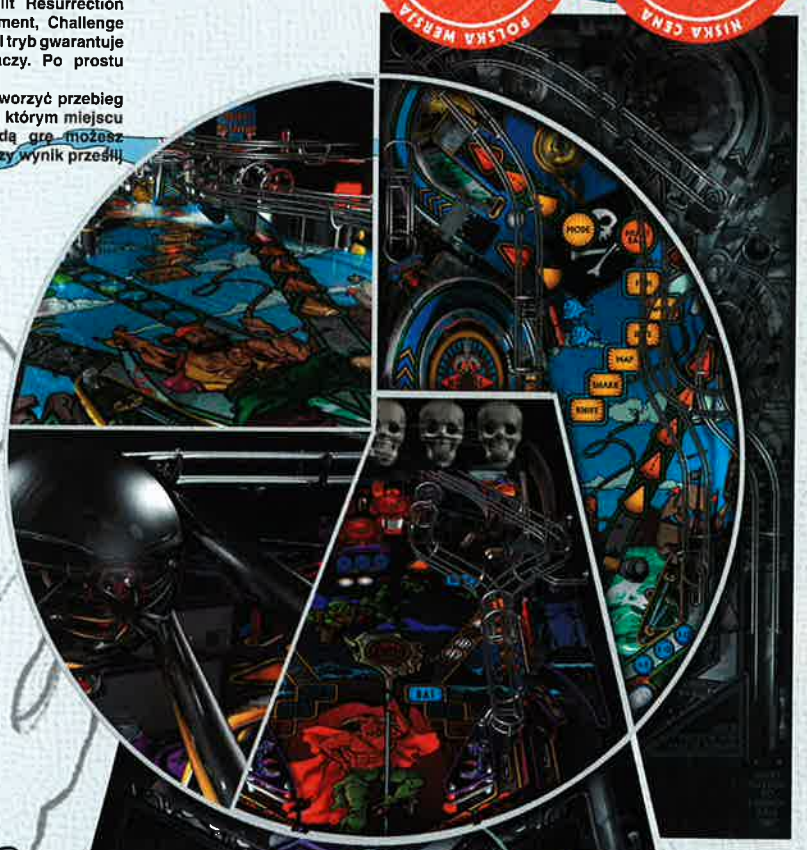
Masa opcji i statystyk. Niepowtarzalna grafika, jakiej niepowstydziłyby się gry FPP. I ten realizm...echh. Zagadki, bonusy i premie są tak ciekawe, że ujarzmią nawet największych przeciwników tego rodzaju gier.

Ale same stoły to nie wszystko. Dodatkowe wyposażeniem są wyświetlacze LCD, na których możemy zabawić się kilkoma hazardowymi gierkami. Są one bardzo ciekawe i wprowadzają miłą otoczkę do samej gry. Bila jest animowana i można ujrzeć na niej refleksy świetlne i odbicia przedmiotów obok których przelatuje. Oprócz gry standardowej SlamTilt Resurrection wyposażony jest w tryby Tournament, Challenge oraz Time Zone. Szczególnie ostatni tryb gwarantuje doskonałą zabawę dla kilku graczy. Po prostu ogromna dawka emocji!

Kończąc rozgrywkę możesz odtworzyć przebieg całej gry, pozwoli Ci to dostrzec w którym miejscu popełniłeś błąd. Mało tego każdą grę możesz zachować na dysku a swój najlepszy wynik prześlij na stronę mistrzów SLAMTILT'a!

Night of The Demon

Demony, wampiry, wilkołaki i inne bestie - jesteś ostatnią nadzieją ludzkości, niebezpieczeństwo czai się w każdym kącie, w każdym grobie i na każdej szubienicy. Pokonaj najgorsze monstra tego świata, uwierz, że czary istnieją, i że są naprawdę groźne. Pokonaj Demona władcę podziemi.

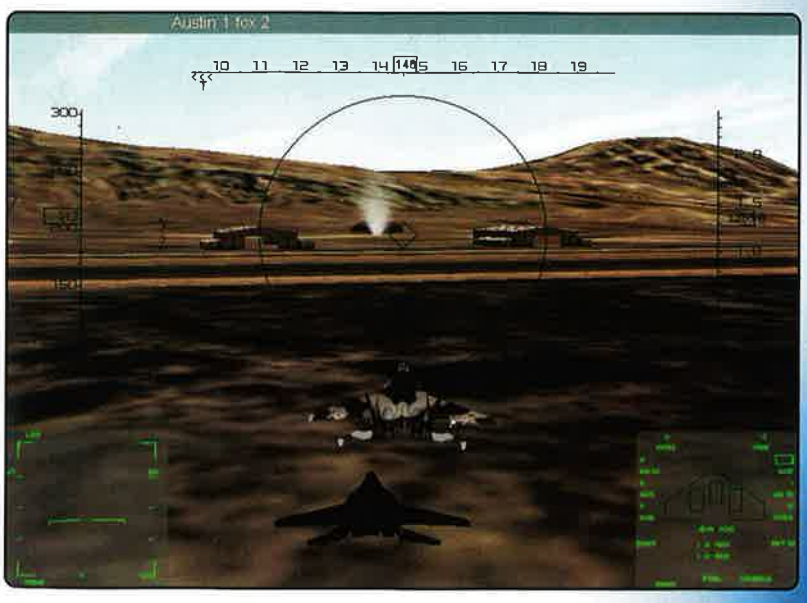


TWENTY FIRST CENTURY ENTERTAINMENT
GANYMEDE TECHNOLOGIES
MEDIA LEX
techland software publisher

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Techland, ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów Wielkopolski
Biuro sprzedaży wysyłkowej: tel. (062) 7372748,
www.techland.com.pl, sprzedaz@techlandsoft.com
www.slamtiltresurrection.com

pozostaje dla wielu graczy marzeniem. Co by nie mówić, symulatory od zarania dziejów potrzebowały mocnego sprzętu.

Z pewnością najmocniejszą stroną USAF jest szeroki asortyment samolotów przeznaczonych do wycisku. Muszę przyznać, że w pewnym sensie autorzy poszli na łatwiznę. Kilkoma amerykańskimi maszynami mogliśmy już przecież polatać w IAF (F-16, F-4, F-15). Teraz wystarczyło już tylko przenieść ich modele do nowej gry i lekko doprawić nowymi teksturami. Pozostałe cacka to: F-105 (samolot bombowo-szturmowy wykorzystywany podczas wojny w Wietnamie), F-22, "Guziec" (A-10 to coś dla wielbicieli 30mm działek i odreagowywania szkolnego, tudzież zawodowego stresu na czołgach radzieckiej produkcji), F-117 (przyznam szczerze, że mam cichą nadzieję, iż ta niezwykle interesująca maszyna w końcu doczeka się symulatora - monografii. Jak na razie F-117 mamy jedynie w stareńkiej produkcji Mikroproszków ATF i właśnie USAF. Dobre i to). Oprócz wyżej wymienionych mamy także - i tu małe zaskoczenie - Miga 29! Wprawdzie nie spotkałem się z nim w trakcie rozgrywania przygotowanych przez autorów misji i kampanii, ale zawsze można stworzyć sobie z jego udziałem własny scenariusz. Zapewne autorzy zdecydowali się na (paradoksalne) umieszczenie w USAF radzieckiej maszyny ze względu na tryb multiplayer. Przyznacie, że w sieci trochę nienaturalnie wyglądałyby same amerykańskie maszyny, naparzające się nawzajem.



Samoloty dosyć naturalnie zachowują się w powietrzu. Zastrzeżenia miałbym jedynie co do wznoszenia pod ostrym kątem. Otóż aeroplany jakby za bardzo wytracały prędkość. Nie pomagało włączanie dopalaczy do oporu i odrzucanie podwieszeń. Nie wierzę, że F-15 nie może wykonać kilkunastosekundowej świecy. W przypadku Phantoma zaś to już małe przegięcie. W sumie jednak to jedyne, do czego można się przyczepić...

Szczególnie polecam latanie F-117. Ludzie! Jakie ta maszyna potrafi wyczyniać manewry. Można z nią wyprawiać rzeczy, które są nie do pomyślenia podczas lotu "normalnym" samolotem. (To dlatego, że "niewidzialny" bombowiec został zaprojektowany jako niestabilny i gdyby nieskomplikowane systemy wspomagania lotu, pilot w ogóle nie mógłby sobie z nim poradzić). Z drugiej zaś strony niektórym konwencjonalnym manewrom F-117 poddaje się nadzwyczaj opornie (a taki np. F-16 nie ma z nimi problemu). A tak na marginesie, to nie do końca wiadomo jak to jest z tą "niewidzialnością". Ostatnio podczas oglądania w TV wiadomości na temat wojny w Kosowie usłyszałem taką oto informację, czytaną przez spikera: "przebywający w pobliżu włoskiej bazy lotniczej w Aviano dzienni-

karze, widzieli jak dzisiaj rano startowały z niej niewidzialne myśliwce" ;)). [Dobra, to był dowcip, ludzie nie obdarzeni darem ich rozumienia mogą sobie teraz na mnie pouważać, chętnie się pośmieję].

Dużo dobrego można powiedzieć o inteligencji krzemowych pilotów. Wszystkie liczące się w walce powietrznej manewry mają oni w małym paluszku. Swobodnie wykonują odejście, unik czołowy, czy też pionowe nożyce. Na najwyższym poziomie trudności, wejście doświadczonemu przeciwnikowi na ogon graniczy z cudem.

Ostatnią godną uwagi rzeczą jest system rozpoznawania głosu (Voice Recognition System - Microsoftu). Otóż USAF współpracuje z tą aplikacją. Dzięki temu, po podłączeniu i skonfigurowaniu mikrofonu, możemy wydawać w grze polecenia za pomocą głosu (a nie klawiatury). Nie muszę chyba tłumaczyć, jaką frajdą jest wydawanie skrzydłowym rozkazów głosem. Z drugiej strony pilot wrzeszczący na podwozie, aby się otworzyło, stanowi zgoła komiczny wygląd (podobnie zresztą jak gracz, który siedząc sam w pokoju krzyczy coś zapalczywie do swojego komputera... Zwariował?).

Całość utrzymano w tonie mocno patriotycznym. Kolory flagi USA pojawiają się zarówno w intro, jak i wszelkich menu. Wszystko zostało skomponowane tak, aby gracz nie miał najmniejszych wątpliwości, jakie państwo ma najpotężniejsze siły powietrzne na tej planecie (ci z Was, którzy oglądali film pt. "Dzień Niepodległości" wiedzą, że nie tylko na naszej planecie :)). Nic dziwnego, gdyż pomocy przy tworzeniu gry udzieliła armia.

Dla kogo ten symulator? Z pewnością dla tych, którzy oczekują od tego typu gry szybkiej akcji i ładnych efektów audiowizualnych. USAF sprawdza się w obu przypadkach, a duży asortyment sprzętu latającego sprawia, że gra szybko się nie znudzi. Wygląda przy tym ładnie i działa płynnie (oczywiście, jeśli masz odpowiedni sprzęt). Z pewnością zainteresuje początkujących lotników, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z komputerowym lataniem. □

Ocena: 7

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: ElectronicArts / Janes
Dystrybutor: IPS tel.(022) 642766
Internet: http://www.janes.com
Wymagania: P 200, 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX
Akcelerator: konieczny

Plusy:
- ładna grafika
- sterowanie głosem
- dużo maszyn do wyboru, w tym także te rzadko widywane w symulatorach
- duże umiejętności komputerowego przeciwnika

Minusy:
- w sumie kampanie historyczne potraktowane trochę "po łebkach"
- problemy ze wznoszeniem
- symulator przez duże "S" to nie jest
- znudziło mi się już trochę powtarzanie "God, bless the America..."

IDEALNY CEL...

PRZYGODY NAJZRĘCZNIEJSZEGO ZŁODZIEJA WSZECHCZASÓW!

THIEF II

THE METAL AGE

Przemykaj się wśród cieni. Ucisz swoich wrogów. Kradnij, by przeżyć.

- Zaawansowany 3D 'dark engine' graficzny pracujący w 16-bitowym kolorze
- 15 poziomów • Ponad 45 godzin gry • Ponad 60 wrogów
- Rozszerzony arsenał broni zawierający strzały, pałki, miny gazowe oraz miecze

Zagraj w demo ze strony: www.mirage.com.pl

PC CD

MIRAGE

© Intermetrics Entertainment Software, LLC DBA Looking Glass Studios 2000. All rights reserved. Thief 2: The Metal Age is a trademark of Intermetrics Entertainment Software LLC DBA Looking Glass Studios. © & Published by Eidos Interactive Limited 2000. All rights reserved.
Dystrybucja w Polsce: Mirago Media s.c.

LOOKING GLASS

EIDOS

...DOSKONAŁE PRZESTĘPSTWO?

SLAM TILT RESURRECTION

Gracze preferujący pinballe zbytnio ostatnimi czasy rozpuszczani nie byli. Właśnie wie, jeśli tylko redakcyjne archiwum jest choć w miarę dobrze prowadzone, w czasie ostatniego półrocza trafił do nas tylko jeden tytuł, zatrudniający w głównej roli metalową kulkę - The Avengers. W założeniach miał to być typowy flipper z jednym stołem, aczkolwiek sądząc po ocenie (bodajże 3/10) i uwagach recenzenta w tym konkretnym przypadku stwierdzenie "raz a dobrze" niestety nie zadziałało...

Pat-e-phone

Zmartwychwstanie" (bo takie jest, jeśli mnie słownik nie robi w balona, tłumaczenie wyrazu Resurrection) podchodzi do tego wszystkiego nieco inaczej - bardziej na miejscu jest tu bowiem stwierdzenie "duże jest lepsze". Torów mamy tu bowiem aż dwa (ewentualnie tylko dwa - bo mam mgliste wrażenie, że dawno, dawno temu standardem były tak gdzieś stoły cztery...), czyli o 100% więcej. Już to w pojedynkę pozwala przypuszczać, że będzie to tytuł lepszy, choć niestety i on jakiejś specjalnej furory w redakcji niestety nie zrobił.

Zacznijmy jednak od początku, czyli instalacji. Gra dostarczana jest na dwóch płytkach, po jednej na każdy ze stołów. Przy pierwszym włożeniu do napędu którejś z nich wyskakuje całkiem gustowne okienko pytające, czy stół ma zostać zainstalowany - po otrzymaniu odpowiedzi twierdzącej, wystarczy wybrać rodzaj instalacji (standardowa zajmuje około 90 MB na stół) i można grać. Oczywiście instalacja jest czynnością jednorazową, więc później wystarczy już tylko włożyć płytkę i kliknąć na przycisk uruchamiający. Stoły można również zmienić z poziomu

Ocena: 7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Ganymede Technologies
Dystrybutor: Techland tel. (62) 7372747, 7372748
Internet: http://www.ganymede.com.pl
Wymagania: Win 95/98/NTSP3, P166, 32MB, SVGA, CD-ROM x4, karta muz. DirectX 3.0+
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- bardzo realistyczne odgłosy
- wiele trybów gry
- tutorial i przewodnik po stole
- rozdzielczości do 1600x1200
- wyważona liczba gier na wyświetlaczu LCD
- możliwość nagrywania przebiegu gry
- ogromne możliwości zmiany parametrów stołu
- rozbudowane statystyki

Minusy:
- średnia grafika
- słabowita muzyka
- optymalna konfiguracja w rzeczywistości wystarcza jedynie na grę w 800x600...

Demo na CD 4/2000

samej gry, bez potrzeby wychodzenia do Windows, aczkolwiek, przynajmniej przy normalnej instalacji, takie postępowanie przed zmianą płytki nie chroni.

Po uruchomieniu się gry (notabene trwa to, jak na dzisiejsze standardy, raczej krótko) można od razu ruszyć w bój ze stołami, choć dla własnego dobra lepiej będzie najpierw pogrzebać nieco w opcjach konfiguracyjnych, zwłaszcza tych dotyczących grafiki: bazowo stoły wyświetlane są bowiem w rozdzielczości 800x600, a to raczej niezbyt wiele... Zwłaszcza, że maksymalna rozdzielczość dostępna w menu to 1600x1200, w dodatku w trzydziestodwubitowym kolorze! Aby brzmiało to jeszcze przyjemniej warto podać tutaj za instrukcją, że do pełni szczęścia grze wystarczyć powinien procesor PII taktowany zegarem 300MHz uzupełniony 64MB pamięci - co obecnie jest już przecież standardem. Czyżby więc na taką graficzną orgię mogli sobie pozwolić prawie wszyscy posiadacze Pecetów?

No cóż, zazwyczaj jest tak, że jeśli coś jest zbyt piękne, to niestety nie jest prawdziwe - i tak się też niestety mają sprawy w przypadku grafiki w SlamTilt Resurrection. Pomijając nawet fakt, że do wyświetlania grafiki w takiej rozdzielczości wypadałoby mieć monitor tak gdzieś dziewiętnastocalowy (a najlepiej dwudziestojedno...), który swoje kosztuje i zbyt popularnym peryferium nie jest, to równie istotne są problemy natury szybkościowej. Na redakcyjnej maszynie z TNT2 i Celeronem 400 nawet w 1024x786 i z włączonymi wszystkimi bajerami stoły chrupały sobie bowiem aż (nie) miło! Nawet w niskich 640x480 przy trybach multi-ball o całkowitym braku zaciachów można było jedynie pomarzyć, choć tutaj były one na szczęście mniej dokuczliwe i dawały się przeżyć. Owszem, w readme piszą, że w takich wypadkach można z bajerów zrezygnować, ale skoro ma się konfigurację lepszą od optymalnej to chyba coś jest nie tak...
Jest jednak i druga rzecz, dla której lepiej się marzeniom o zwalającej z nóg grafice nie poddawać. Otóż nawet w tych niesamowitych rozdzielczościach stoły wyglądają tak jakoś... jakoś zwyczajnie. Nie ma jakiegoś wytrzeszczu ocznego, szczękoopadania - no, po prostu się na nie patrzy i... nic, po prostu nic. Nie znaczy to oczywiście, że są do kitu, ale - cóż, po prostu trzymają standard i mimo potencjalnie niesamowitych rozdzielczości właściwie nic więcej nie da się o ich stronie graficznej powiedzieć. Ot, porządna rzemieślnicza robota i nic ponad to.

Podobnie ma się zresztą i sprawa z muzyką. Każdy ze stołów ma oczywiście własną, potrafi się ona dostosowywać do sytuacji na stole i zmieniać się na czas grania na wyświetlaczu LCD, ale jakoś brak jej tego czegoś, co sprawia, że niektóre ścieżki dźwiękowe chce się słuchać na okrągło i to nawet po zakończeniu samej gry. A tutaj - cóż, jeśli mam być szczery, to właściwie i w trakcie gry najlepiej się w nią nie wsłuchiwać, bo właściwie nie ma w co... Jedyne, co ratuje stronę dźwiękową Resurrectiona od bardzo szybkiego wymazania z pamięci, to dobywające się z głośników odgłosy. To jedno trzeba bowiem przyznać - są one po prostu perfekcyjne! Realistyczne do bólu i całkowicie wymiatające! W dodatku w menu można wybrać sobie jeden z trzech zestawów dźwięków, nieznacznie się między sobą różniących barwą - przy ich jakości jest to już jednak bajer właściwie nieznaczący.

Dajmy sobie jednak spokój ze stroną audiowizualną gry, a przejdźmy do jej sedna, czyli wrażeń z toczenia się kulki po stołach. Do wyboru, skoro już przy stołach jesteśmy, jest motyw albo piracki, albo demoniczny - choć słowo "motyw" jest tutaj dobrane może niezbyt fortunnie, bo obydwa te przypadki wspólne mają właściwie jedynie odgłosy toczącej się bili oraz klawisze sterujące - aczkolwiek o całkowitej odmienności stylów nie ma mowy i widać, że pracowały nad nimi te same osoby (choć w tym akurat wypadku nie jest to aż takie pozytywne, bo są one do siebie podobne przede wszystkim średniactwem, a to niezbyt nobilitujące...).

Stoły nie są jednak jedynym miejscem, w którym toczy się gra - w obydwu wcieleniach SlamTilta zawarto po kilka gierek rozgrywających się na wyświetlaczu LCD, normalnie odpowiadającym za wyświetlanie wyników. Można się na nim zabawić na przykład w obronę przed wilkołakami (z czego wychodzi starcie shotgun kontra nieskończone zastępy dwunożnych wilków), tudzież w odnajdywanie czaszki z mózgiem (co jest wariacją na temat trzech kubków, z tą jednakże różnicą, że czaszek jest pięć i w jednej chwili pozycję zmieniają cztery, a nie dwie z nich). Na szczęście nie ma w Slamtilcie do czynienia z ich nadmiarem (jak w Avengersach) i nadal podstawą jest zabawa z kulką - w końcu pinball, to chyba przede wszystkim ball a nie LCD, nie?

Zresztą sama zabawa z metalowym ballem może przebiegać na kilka sposobów. Oprócz standardowej gry do utraty trzech kulek, dostępny jest jeszcze Tournament, Challenge oraz Time Zone. Dla początkujących najprzyjemniejszy będzie bez wątpienia ten ostatni - gra się bowiem nie na bile a na czas, dzięki czemu ma się zagwarantowane przynajmniej dziesięć minut zabawy (a może być tego więcej, bo w trakcie gry na LCD czas nie leci). Jedyne o co się człowiek martwi, to o punkty, a nie o

przeżycie - dla uczących się survivalu na stole po prostu super! Także i przy grze w parę osób tryb ten nie traci na atrakcyjności, bo gracze zmieniają się po utracie swojego limitu bil, dzięki czemu nie trzeba na swoją kolej czekać aż dziesięć minut - przynajmniej przy grze z kimś o normalnym poziomie umiejętności.

Jedyne, co ratuje stronę dźwiękową Resurrectiona od bardzo szybkiego wymazania z pamięci, to dobywające się z głośników odgłosy. To jedno trzeba bowiem przyznać - są one po prostu perfekcyjne! Do bólu realistyczne i całkowicie wymiatające! (...) Do poradników teoretycznych dołączono również i część praktyczną - gra oferuje unikalną możliwość zachowania każdej rozegranej partii!

Specjalnie do gry w kilka osób przeznaczono dwa pozostałe tryby. U ich podstaw leży szczytna idea wyeliminowania ze zmagań między graczami ślepego losu. Na czym to polega? Otóż w Turnieju nagrody otrzymuje się po prostu zawsze, gdy trafi się do odpowiedniego miejsca - a jeśli była ona wyciągana z jakiegoś przysłowiowego worka, to wręcz samemu się ją wybiera! Dzięki temu unika się później wszystkich tych tłumaczeń o braku szczęścia i niesprawiedliwych losowaniach - bo wszystko zależy od grającego, więc pretensje mieć można już tylko do siebie.

Dla szukających mocniejszych wrażeń przeznaczony jest ostatni z trybów, czyli Wyzwanie. Jako bazę wzięto dla niego Turniej, do którego dodano jedną, bardzo miłą cechę - otóż większość ustawień stołu jest dzielona między graczy! Dzięki temu możliwa jest na przykład sytuacja, w której gracz numer jeden uaktywni Extra Balla, ale przed jego zdobyciem straci bilę, dzięki czemu szansę na powiększenie liczby czekających w zanadrzu metalowych piłek będzie miał gracz numer dwa - i to od razu, od pierwszego wybicia bili! Jak to wpływa na emocje, tłumaczyć chyba nie trzeba - jest po prostu super!

Ponieważ jednak nie od razu Rzym zbudowana i nie każdy rodzi mistrzem, więc poza różnymi rodzajami rozgrywki Resurrection udostępnia również pięć stopni trudności: od najprostszego (Beginner, czyli dla początkujących), oferującego długie flippery, długie czasy na przeprowadzenie akcji specjalnych oraz małą wrażliwość na potrząsanie, do Pro i Wizarda. Na szczególną uwagę zasługuje zwłaszcza ten ostatni - bo Pro to właściwie normalny tryb gry, tyle że z krótszymi flipperami i czasami większą wrażliwością na potrząsanie.

Co innego Wizard - tutaj bowiem wrażliwość na potrząsanie (bo oczywiście stoły takiego traktowania nie lubią i za którymś razem blokują nam łapki) została wręcz zmniejszona! Mały szok, nieprawdaż? Niby najtrudniejszy poziom, a można w nim walić w stół - coś tu chyba nie tak... Ano dokładnie - bo tu w stół nie tyle można, co trzeba walić - łapki są bowiem tak małe, że przy ich pomocy zbyt wielkich szans się po prostu nie ma! Tutaj walenie jest po prostu podstawą - zresztą nie tylko za sprawą krótszych łapek, bo właściwie cały stół (a właściwie stoły - bo są przecież dwa) jest w tym trybie specjalnie modyfikowany - rzecz fajna, ale cóż - jak się osobiście przekonałem, do Magika "nieco" mi jeszcze niestety brakuje...

Na szczęście sama gra oferuje dla uczących się całkiem niezłe wsparcie. Do każdego z torów przygotowano bowiem "instrukcję obsługi", a dodatkowo można je pooglądać z bliska, otrzymując na bieżąco informacje o klikanym jego elemencie - dzięki czemu nie trzeba w bój ruszać na ślepo.

Zresztą do poradników teoretycznych dołączono również i część praktyczną - gra oferuje bowiem możliwość zachowania każdej rozegranej partii! W dodatku decyzję o tym podejmujemy po skończeniu gry, a nie przed, dzięki czemu nie ma możliwości przegapienia czegoś ciekawego. Takie powtórki można oczywiście odtwarzać i na innych maszynach, a twórcy odgrażają się, że na ich stronach w Internecie powstanie ogólnoświatowa baza najlepszych wyników i powtórek! Nareszcie będzie więc wiadomo, jak robią to mistrzowie - ba, będzie się miało w styl ich gry bezpośredni wgląd.

Ale to z opcji specjalnych jeszcze nie wszystko. SlamTilt Resurrection oferuje bowiem jeszcze dwie miłe opcje - rozbudowane statystyki oraz możliwość zmiany parametrów fizycznych stołów, które można oczywiście zachować na dysku i przesłać innym. Również statystyki są całkiem miłą opcją, gdyż nie dość, że można je (choć w nieco uproszczonej formie) oglądać spod samej gry, to jeszcze nic nie stoi na przeszkodzie, by je zapisać na dysku w formacie przyjmowanym przez znakomitą większość programów służących "zabawie" z tego typu informacjami - choćby Excelem. Dzięki temu można swoje postępy śledzić z dokładnością porównywalną chyba z przygotowaniami do olimpiady w Sydney - po prostu jest tam praktycznie wszystko, co można by sobie wymyślić!

Nie da się jednak ukryć, że przy całościowym podejściu Zmartwychwstanie aż tak śpiewająco nie wypada - ciężko bowiem przy tym wszystkim nie zauważyć braków w jednej z najistotniejszych dziedzin, czyli oprawie audiowizualnej oraz designie stołów. Poza tym, o czym już zresztą gdzieś tam na wstępnie wspomniałem, mimo iż w pudełku dostaje się dwa stoły, to jednak w czasach, gdy byłem jeszcze mały i na dywanik wchodziłem po drabince (a wtedy to królowała Amiga) standardem były cztery stoły - w dodatku były one, mimo iż rysowane jedynie w dwóch wymiarach, jakoś bardziej urozmaicone, lepiej przygotowane... no po prostu aż chciało się grać - a tutaj pierwsze wrażenie niestety zbyt entuzjastyczne nie jest...

Dlaczego zatem gra otrzymała siódemkę, a nie piątkę czy czwórkę? Ano z tego prostego faktu, że gdy już się do niej przekonamy, to liczba opcji wspomagających jest po prostu oszołamiająca - więc tak średnio wychodzi właśnie siedem. I choć pewnie od maniaków nieźle mi się za to dostanie, to jednak nie tylko mogliby się na tę grę skusić - a tak przynajmniej zostaną zmuszeni do przeczytania tego tekstu, który kwestię oceny wyjaśnić powinien chyba nie najgorzej? □

Total Soccer 2000

Nie przepadam za piłką nożną. Jaki ma sens gra, w której gracz goni za piłką przez pół boiska, a gdy ją dopadnie, to zamiast chwycić ją pod pachę i zwiać (Nareszcie! Mam!), kopie ją pogardliwie precz, jakby to nie za tym przedmiotem gonił przed chwilą, z językiem wywieszonym do kostek? :)

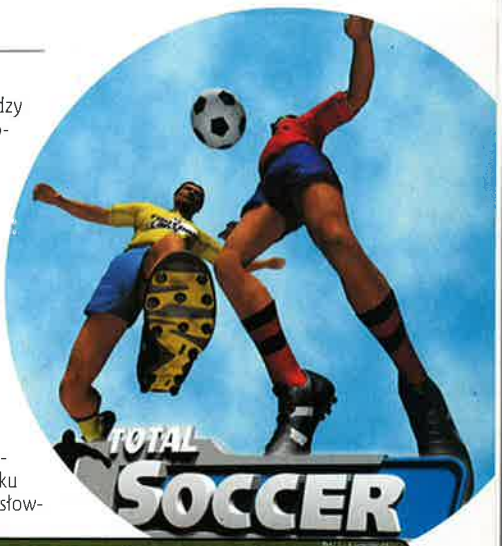
Anakha

Co by nie mówić, na kalendarzu jak byk widnieje data 2000. Koniec milenium za niecały rok. Pomyślałby kto, że upływowi czasu towarzyszyć będzie stale wzrastająca jakość gier pojawiających się na rynku. I pomyślałby słusznie, gdyż taka jest ogólna tendencja. Niestety, niektórzy programiści albo w kalendarz nie patrzą, albo żyją własnym życiem - a może po prostu lubią wyróżniać się z tłumu. Wypuszczają oni programy, które usilnie starają się nas przekonać, że mamy rok 1995, czy coś koło tego. Ilekroć widzę takie coś, zastanawiam się - po co oni w ogóle to robią? Po co zawracać głowę setkom ludzi, aby gra trafiła na półki, skoro i tak poroślnie tam kurzem? A już zrywam boki ze śmiechu, jak pomyślę sobie, że nalepka na tym pudełku (jeżeli jakiś dystrybutor sprowadzi to do naszego kraju) będzie głosiła dumnie 150 PLN, czy jakoś tak...

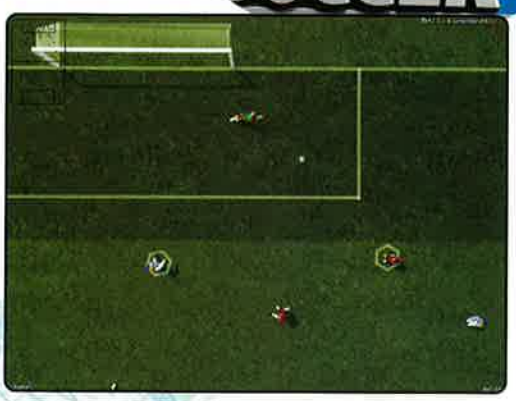
Ten przydługawy wstęp ma dwa powody - doniosły i przyziemny. A więc primo: zatrważające jest to, iż opisane powyżej zjawisko zaczyna stawać się coraz bardziej powszechne. Programiści produkujący owe gnioty mają chyba przeciętnego człowieka za frajera, który z półki capnie wszystko, co krzykliwie kolorowe, miłe w dotyku i ma gigantyczny znaczek "2000". Secundo: mam napisać o tym czymś przynajmniej 4000 znaków, a nie ma o czym pisać... Dobra, koniec. Będzie już tylko o "Total Soccer 2000".

Pierwszy obraz z gry wygląda nawet porządnie, ale chwilę potem nasze narządy słuchowe atakuje muzyka rodem z techno party, odbywającego się w Zagórzu Dolnym. Przejawem perwersyjnego poczucia humoru twórców zdaje się być jeden z podanych graczowi bez narkozy tekstów, a mianowicie "Feel the pain". To chyba zapowiedź tego, co czeka ofiarę siedzącą przed monitorem. Reszta oprawy audio gry zawiera się w dwóch czy trzech odgłosach kopania piłki i z tyluż samo posępnych ryków publiczności.
Po tym czarującym wstępie trafiamy do menu głównego. Jeżeli ktoś zacznie mnie w tym momencie posądzać o nierzetelność, objawiającą się w pominięciu świetnie wyreżyserowanego intra, które przedstawiłoby dynamizm i duszę sportu zwanego piłką nożną, to marnuje czas. Intra, jak również jakichkolwiek innych wstawek filmowych w grze, brak. No, co się tak gapicie z niedowierzaniem na to, co napisałem? Kiedyś w gierkach filmików nie było i też jakoś się dobrze sprzedawały! A jak kupiłeś sobie specjalnie duży monitor, porządną kartę grafiki i czytnik DVD, by cieszyć oczy pełnoekranowymi animacjami, to twój problem. Feel the pain!

Tak czy kwak, jesteśmy w menu głównym. W tle leci powtórka z jakiegoś meczu. Mamy tu pierwszy raz styczność z grafiką samej gry. Pierwsze, co mi przyszło namyśl, dotyczy tego, że jakiś złośliwiec wrzucił mnie do maszyny czasu i przeniósł o kilka lat wstecz, w stare dobre czasy, kiedy gierki mieściły się na 3, 4 dyskietkach 1.44Mb. Jeżeli, drogi użytkowniku, ustawiając przed chwilą w setupie "DirectX (lub 3Dfx) 800x600", spodziewałeś się fajerwerków na miarę FIFA 2000, to byłeś w gigantycznym błędzie. Cóż, nie zwracając na razie uwagi na inne detale, postanawiam odpalić właściwą grę, żeby zobaczyć to cudo postępu myśli programistycznej, ten wytrysk (pomysłowości) w akcji. Gra rusza i... w tym momencie o małego słonia (różowego rzecz jasna) nie spadłem pod biurko. Przypomniał mi się też dowcip, kiedy to Bill G. wybiera pomiędzy piekłem a niebem. Wiecie... zachwycony pokazaną mu przez Mefistofelesa reklamówką (plaża, błękit nieba i morza, wspaniałe diablice, roznoszące pyszne koktaile, szum fal...), wybiera piekło i trafia do ponurej jaskini, gdzie natychmiast biorą go za łeb, kopią w akt i wrzucają do brudnego, śmierdzącego (lepiej nie pytać czym) kotła. Kiedy zaczyna protestować i pyta, gdzie TAMTO piekło, dowiaduje się, że oglądał tylko wersję demo.



A dostosowując dowcip do rzeczywistości - to co widzieliście w menu, to była powtórka zwana z polska replajem. Dobrodziejstwem powtórek w "TS 2000" jest to, że widać je z kilku kamer. Zaś podczas samej gry, akcję widać z 1 (słownie: jednej) kamery. Konkretniej - pionowo z góry. Żadnych innych punktów widzenia nie mamy. Możemy co najwyżej zbliżać lub oddalać kamerę od boiska. Przyglądając się biegającym po boisku żałosnym imitacjom graczy, przyszło mi do głowy, że technika Motion Capture dla geniuszy z LIVE-MEDIA (not for long, he he) to zbyt nowoczesny wynalazek. Tak przynajmniej stwierdził jeden z moich kumpli, któremu owe arcydzieło pokazałem. Ja z kolei twierdzę, że technikę ową zastosowano jak najbardziej, z tą drobną różnicą, że z powodu cięć budżetowych zamiast żywego zawodnika (choćby z IV-ligowego Naprzód Chęciany) użyto ludzika z nieśmiertelnych klocków LEGO.



Z dziennikarskiego obowiązku wspomnieć wypadałoby jeszcze, że gra oferuje nam wybór drużyny z ligii angielskiej, szkockiej, włoskiej, niemieckiej, francuskiej, hiszpańskiej, duńskiej, brazylijskiej, japońskiej, szwedzkiej, fińskiej, holenderskiej tudzież amerykańskiej. Aż dziw bieże, że chciało im się tyle tego wklepywać. Ale za to dodać należy, że niektóre składy są już nieaktualne. Gra zawiera też edytor taktyk i drużyn.

Na koniec drobna ciekawostka. Wiecie ile zajmuje ta gra? 10Mb? 50Mb? Nie. Ona zajmuje... 660Mb. Cztery razy to sprawdzałem, przecierając z niedowierzaniem oczęta. W tym momencie już nie zdołałem ocalić moich czterech liter przed gwałtownym spotkaniem z podłogą. Siedząc już pod biurkiem, zastanawiałem się, gdzie podziały się te czasy, kiedy to podobnej klasy soccer mieścił się na 100x mniejszej powierzchni...
Ogólnie, całą tę grę można podsumować jednym pytaniem: "no i z czym do ludzi?". Aha - w tytule jest błąd! Jest "soccer" - miało być "shit". Ale za to faktycznie TOTAL... □

Ocena: 1

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Live Media Ltd.
Dystrybutor: Iridon
Internet: http://www.iridon.com
Wymagania: Win 95/98, Pentium 133, 16 MB RAM
Akcelerator: nie

Plusy:
• żadnych

Minusy:
• sam fakt istnienia

Demo na CD 4/2000

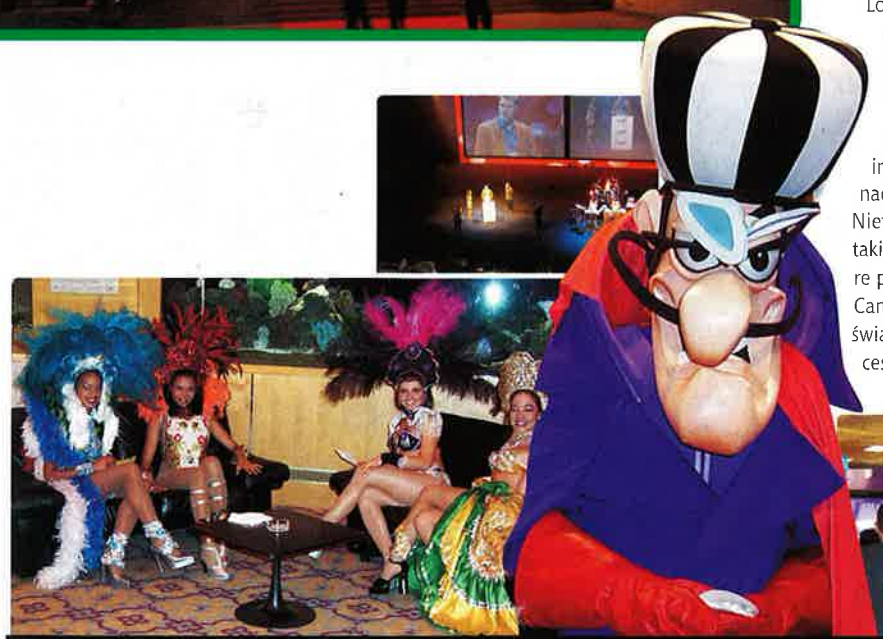
Milia 2000 - sam

Przejrzeliśmy już na łamach CD-Action: ze targi komputerowe w Cannes, o wdzięcznej nazwie Milia, w niczym właściwie nie przypominają takich imprez, jak ECTS czy E3. Czy oznacza to jednak, że nie dzieje się tam nic godnego uwagi dla przeciętnego czytelnika CD-Action? Zajrzyjmy do środka, żeby przekonać się na własne oczy.

Zbigniew Bański

Jakie firmy związane z grami biorą udział w targach Milia?

Niestety, nie jest ich aż tak bardzo dużo. Za to jakość i znaczenie na rynku gier mówią same za siebie. Milia 2000 gościła takich potentatów, jak Infogrames, Ubi Soft, Eidos, Take 2, Havas, Codemasters, Microids czy Empire. Wytrawni gracze nie muszą grzebać głęboko w pamięci, żeby skojarzyć nazwy firm z tytułami gier. Ciekawostką będzie zapewne informacja, że nad ciepłe wody Morza Śródziemnego zajechali też przedstawiciele polskiego przemysłu rozrywkowego. Właściwie są to już stali bywalcy największych targów komputerowych, więc nie ma w tym nic zaskakującego, że Techland, ze swoją wiodącą produkcją Crime Cities, oraz Longsoft, prezentujący Voter Golema, mieli również własne stanowiska wystawowe. Podobno zainteresowanie wystawców rośnie z roku na rok. Zaryzykowałbym jednak stwierdzenie, że często udział firm jest przypadkowy lub też bardzo wyrachowany. Weźmy za przykład firmę Empire Interactive. Tak się złożyło, że gra Mig Alley (jeden z flagowych tytułów imperialistów) dostał nominację do nagrody Milia d'Or. Nietrudno się domyślić, że w takiej sytuacji szefostwo Empire postanowiło wystawić się w Cannes, żeby być naocznym świadkiem ewentualnego sukcesu ich produktu.



Po prawej:
Firma Longsoft z Polski próbuje sprzedać grę Voter Golem.

ba i Ronaldo

Po co komu taka Milia?

Targi zawsze były i nadal są świetną okazją do zaprezentowania własnej firmy i jej dokonań. Świat jest jednak mały (a zwłaszcza, jeśli poruszamy się w obrębie naszej branży) i kto pokazał już, na co go stać w Stanach albo w Londynie, ten zapewne nie zaskoczy niczym nikogo w Cannes. Nie na tym, na szczęście, polega wystawiennictwo na targach Milia. Po prostu towarzystwo lubi wygrzać na słońcu umęczone promieniowaniem, emitowanym przez monitory, kości. Ciepły klimat, lazurowe morze i pomarańczowe drzewa sprzyjają robieniu interesów. Poza tym Milia to przede wszystkim nowczesne techniki interaktywne, telewizja satelitarna, programy multimedialne i bardzo dużo Internetu. Równolegle do samych targów, które trwają kilka dni, w pałacu festiwalowym (słynącym z dużej imprezy filmowej) trwa nieustanna burza mózgów pod nazwą Think. Tank Summit. Największe autorytety z branży wygłaszają cykl referatów i wykładów. Łatwo zgadnąć, że większość z nich dotyczy Internetu w najrozmaitszym wydaniu - od gier online, przez prowadzenie interesów drogą internetową, aż do praktycznych warsztatów na temat tworzenia witryn. Poza tym w zasięgu ręki są wszyscy ważniejsi producenci oprogramowania i autorzy publikacji. Wysłannicy CD-Action, zgodnie ze swoją misją, najdokładniej przyglądali się wydarzeniom związanym z grami. Trzeba przyznać, że parę bardzo ciekawych rzeczy miało jednak miejsce.

Po lewej:
Wręczenie nagród Milia d'Or odbyło się w dość komicznej atmosferze. Konferansjerka starała się bardzo, ale jej angielski brzmiał i tak po francusku.

Jest wreszcie Ronaldo!

Kinomani wiedzą na pewno, że Cannes to europejska stolica filmu. Niektórzy turyści lubią zostawiać swoje ślady w rozmaitych znanych miejscach, wykonane różnymi ciekawymi technikami. Jedni piszą kredą na murach zabytkowych kościołów hasła w stylu: "Janeczek kocha Zosiunię" albo "Byłem tu. Tony H." inni natomiast wycinają scyzorykiem serca na tysiącletnich dębach. Pałac festiwalowy w Cannes to oczywiście jedno z najbardziej znanych miejsc w tej części świata. Nie ma się co dziwić, że tak wielu chce zostawiać koło niego swoje ślady. Na płytach chodnikowych, u podnóża schodów prowadzących do pałacu, ciągnie się długi szereg mniej lub bardziej udolnie odciśniętych dłoni aktorów. Kiedy spojrzałem na rozcapierzone paluchy Sylwka Stallone'a i zaraz po tym na drobną rączkę Sophie Marceuax, pomyślałem w duchu - a co by było, gdyby tak ktoś zechciał zostawić tu odcisk swoich stóp. Już się miałem zabierać do wykonania tego zbożnego dzieła, gdy przypomniałem sobie o głośno reklamowanej wizycie w Cannes pewnego piłkarza. Nikt o nim nigdy nie słyszał, ale nazywa się podobno Ronaldo. Jest prawie łysy i ma jeden bardzo dziwny zwyczaj. Kiedy wybiera się w podróż, zabiera ze sobą mężczyzn z bębnami i kilka kobiet w dziwnych strojach. Dziewczyny zwykle tańczą, a chłopaki tłuką w bębny. Wygląda to dość niezrozumiale, bo Ronaldo idzie za nimi i ani nie tańczy, ani nie bębni. Pisze za to na kartkach podsuwanych mu przez zebranych przypadkowo gapiów jakieś tajemnicze wyrazy. On to właśnie, jako pierwszy, miał zaznaczyć miejsce swojej podróży odciskiem stóp. Jakież było moje zdziwienie, gdy w specjalnie przygotowanej formie znalazły się jedynie odciski jego dłoni. A już zupełnie nie mogłem wyjść z podziwu, gdy okazało się, że Ronaldo reklamuje i firmuje swoim nazwiskiem grę komputerową wydaną przez Infogrames. Wyobraźcie sobie, że jest to piłka kopana Ronaldo V-Football, ale niestety tylko na PSX. No cóż, gra to gra, nie będziemy przecież wybrzydzać na platformę sprzętową. Wcześniej czy później i tak doczekamy się wersji na PC. Tak czy inaczej tańczące cariocas wyglądały bardzo, bardzo... ciekawie, bębny dudniły, że aż strach, a dłonie Ronaldo już zdobią aleję gwiazd przy ulicy Croisette.

Teraz nagrody. Ze złota.

Wróćmy do nagród targowych. Milia d'Or to nie Złote Palmy, ale i tak ciśnienie wokół plebiscytu jest tradycyjnie, podbijane przez media i organizatorów imprezy. Kategorie, według których wyłaniani są zwycięzcy, dokładnie oddają charakter targów. Nie będę wymieniał wszystkich nominowanych, skupmy się raczej na laureatach. W kategorii Gra Akcji wygrał Half Life, Przygodówka i RPG - Silent Hill, Strategie - Age of Empires II: Age of Kings, Symulacje i Gra Sportowa - FIFA 2000, Gra Online - Ultima Online The Second Age, Rozrywka Rodzinna - Mario Party, Program dla dzieci - I spy spooky mansion, Publikacja Kulturalna - Anne Frank House, Edukacja i Kształcenie - StageStruck, Rozrywka Rodzinna Online - Cartoon Network, News oraz Informacje w Sieci - Rockstar Games, Usługi Online - Espace 3D, Interaktywna TV, Frank Lloyd Wright - The Poetry of Structure.

Przyznano też nagrody specjalne: Grand Prix Najlepsza Gra Roku - Half Life, Grand Prix Najlepszy Program do Użytku Domowego - Sigmunt Freud - Archeology of the Unconscious, Grand Prix Najlepsza Rozrywka Online - Ultima Online The Second Age, Grand Prix Usługa Online - Ted Baker, Nagroda Publiczności - Half Life.

Znakiem czasu jest przyznawanie nagród w kategorii DVD. I tak DVD Awards przyznano: Kosmos Weltatlas 2000 DVD-Rom w kategorii DVD Rom oraz Taxi Driver - Collector's Edition w kategorii DVD Video.

Organizatorzy szacują, że nagrodę publiczności przyznawało około 7000 osób głosujących za pośrednictwem Internetu, zaś ceremonię wręczenia nagród Milia d'Or w dniu 17 lutego 2000 oglądało na żywo 2500 uczestników targów. Może jeszcze parę słów o jury. Niestety nie można pochwalić się, że zasiadały w nim same znakomitości. Za to nie da się zaprzeczyć, że byli tam reprezentanci najróżniejszych nacji. Dla przykładu gry oceniali Nick Alexander z Anglii, Nicolas Gaume (Kalisto) z Francji, Christoph Holowaty z Niemiec oraz Gragory Kasavin z USA. Już nawet z pobieżnej analizy biografii jurorów wynika, że mamy do czynienia z dziennikarzami. Z prasy (i serwisów online) komputerowej rzecz jasna.

Podsumowanie

Czy da się wysnuć jakieś wizje, co do kształtu przyszłości na podstawie tego, co można było obejrzeć w Cannes? Nietrudno bawić się w proroka w czasach, gdy miliardy dolarów inwestuje się w przedsięwzięcia internetowe. Poza tym jedną trzecią powierzchni wystawowej w Cannes okupowały firmy związane z telekomunikacją, telewizją interaktywną i businessem on-line. Wnioski nasuwają się same. Już niebawem będziemy pewnie świadkami kolejnej rewolucji informatycznej lub informacyjnej. Tak zwany przeciętny użytkownik komputera i sieci zyska szybsze i bardziej wydajne narzędzia do pracy i zabawy, nastąpi gwałtowne "umasowienie" korzystania z Internetu (prawdopodobnie na bardziej dogodnych i tańszych zasadach). A w co będziemy grać w najbliższej przyszłości? Niestety, na to pytanie odpowiem dopiero po targach E3 w Los Angeles. Milia nie kreuje przyszłości rynku gier. □

U dołu:
Nie udało się ze stopami (podobno masa plastyczna była za zimna), ale dłonie już w Cannes można podziwiać.

Po prawej:
Ronaldo i Bruno Bonell z Infogrames na moment przed ceremonią odciśnięcia dłoni.

kwietniowy numer Kawaii

Bardziej kolorowy niż pisanka!
Bardziej słoneczny niż wiosna!
Zabawniejszy niż prima aprilis!

W najnowszym numerze
kawaiier dla każdej panny
i silikonowy biust
dla każdego kawaiiera!

Saint Seiya © M.Kurumada/Shueisha/Toei Animation/RTL7

Wodnik (20 I - 19 II)

Wszyscy wokół będą Ci lać wodę, że ten numer Kawaii jest wspaniały, ale nie wierz w to - on jest jeszcze lepszy! Utop wszystkie zrzędy wmawiające Ci, że życie jest do kitu i zawiń do najbliższego portu po nowy numer Kawaii! Pod koniec miesiąca możesz się spodziewać przypływu gotówki. Lej na wszystko, idź się zalać i puszczając bąbelki z nosa plaw się w niespodziankach zawartych w nowym Kawaii.

Lew (22 VII - 21 VIII)

Bądź bezwzględny i użyj lwiego pazura, aby zdobyć nowy numer Kawaii. Pamiętaj, że jesteś królem, więc poszukaj jakiegoś łosia, niech Ci skoczy do kiosku po nowy numer. Zabierz mu lwią część stron i przed snem oklep profilaktycznie maskę. Niech wiedzą, że z lwem czytającym Kawaii nie ma żartów! Walcz jak lew o swoje Kawaii!

Panna (22 VIII-21 IX)

Jeśli nie chcesz zostać panienką z okienka, to czym prędzej podążaj do kiosku po nowy numer Kawaii. Być może spotkasz tam jakiegoś niczego sobie kawaiiera i Twoje panieństwo odejdzie w niepamięć raz na zawsze. Pod koniec miesiąca dzięki Kawaii na pewno poznasz przystojnego kawaiiera z pomponikiem.

Baran (20 III-20 IV)

Nie bądź baran, tylko pędź do najbliższego kiosku, staranuj go i koniecznie kup najnowszy numer Kawaii! Użyj swojej siły przebicia, żeby dotrzeć do celu. W środku tygodnia uważaj na tajemniczą kawaii blondynkę lub tajemniczego przystojnego bruneta z muszką, bo może się okazać, że brak Kawaii będzie miało straszne następstwa.

Strzelec (22 XI - 20 XII)

Tym razem musisz trafić w samo sedno, nie strzelaj w ślepo, lecz dokonaj jedynego właściwego wyboru, upoluj najnowszy numer Kawaii, który z pewnością zaspokoi Twe towieckie wymagania. Nowy numer Kawaii, to strzał w dziesiątkę. Pamiętaj o zastosowaniu odpowiedniego Kalibra (najlepiej 44). Uważaj, bo możesz zostać złowiony przez tajemniczą brunetkę/bruneta z naprzeciwka, ale tylko wtedy, gdy kupisz nowy numer Kawaii.

Ryby (20 II - 19 III)

Nic nie mów, bo to może się źle skończyć. Nabierz wody w usta i pędź do najbliższego kiosku po nowy numer Kawaii. Każ spływać wszystkim niekumającym czaczy, jak nie wiedzą, co to jest Kawaii, to niech odpływają. Ty teraz jesteś gruba ryba i żaden karaś nie będzie Ci podskakiwał. Utop smutki w artykułach z nowego numeru. Unikaj piranii, te to dopiero mają chrapkę na Twoje Kawaii!

Koziorożec (21 XII-19 I)

Gonglaj psiapsiółkę i kałapućkuj Rufia. Utrąbiaj trabanciki i ululaj fikusia. Nie ufifraczysz pomponika bez uciapciania bździągwy. Uduś maselniczkę i usiuraj fiziemizie. Kukaj okejowo i siurpaj cudacznie, a udziabdziaczysz fufunie. Rączkując Kawaii wylukujesz nowiusich kąseczków i zahepisz siurka i misia. Lulaj z Kawaii i ciechutaj siamana. A tak poza tym nie przegap najnowszego numeru Kawaii!

Rak (21 VI-21 VII)

Nie słuchaj, że cofasz się w rozwoju, tylko pędź do najbliższego kiosku i kup sobie nowy numer magazynu Kawaii. Nie bądź uszczypliwy dla sprzedawcy, bo ten Ci może uszczuplić zasoby Twojego portfela bardziej niż myślisz. Jedz dużo szpinaku.

Skorpion (23 X - 21 XI)

Truj tak długo, aż zdobędziesz fundusze na nowy numer Kawaii. Osiem nóg to nie za wiele, by szybko dobiec do najbliższego kiosku. W tym miesiącu noś różową bieliznę, bo może się okazać, że będzie to miało fundamentalne znaczenie dla Twojego życia uczuciowego. Uważaj na bruneta wieczorową porą, ten kawaiier może Cię pozbawić ostatniej możliwości zdobycia nowego numeru Kawaii!

Waga (22 IX - 22 X)

Bardzo dokładnie rozważ możliwość zakupu nowego numeru Kawaii, będzie to decyzja mająca bardzo dużą wagę i na pewno przeważy szalę zwycięstwa na Twoją stronę. Wszystkie ciężary znikną, gdy zdasz sobie sprawę z powagi sytuacji i odważysz się sięgnąć po najnowszy numer Kawaii, którego wagi nie da się przecenić. Jedz dużo fistaszków.

Byk (21 IV - 20 V)

Najnowszy numer Kawaii zadziała na Ciebie jak płachta i doda Ci energii na resztę miesiąca. Rozniesiesz wszystkich swoich przeciwników torreadorów i wychylisz róg za swoje kolejne zwycięstwo. Rusz z kopyta i daj czadu, artykuły w najnowszym numerze Kawaii pozwolą Ci osiągnąć moc, o jakiej dotąd mogłeś tylko marzyć! Kupując Kawaii nie strzelisz byka! Strzelisz torreadora.

Bliźnięta (21 V - 20 VI)

Wchodząc w posiadanie nowego numeru Kawaii spotkasz ludzi podobnych do Ciebie. Razem z nimi miło spędzisz czas i natkniesz się na tajemniczą blondynkę, o której od dawna marzysz. Ona też czyta Kawaii. Czeka Cię bardzo ważny miesiąc. Pamiętaj - najlepsze kasztany są w Kawaii, Eliza kupuje ich całe stosy. Kocioł - Janek wpadł.

Zajrzyj do nas:
WWW.KAWAII.COM.PL

Zwolnij - wrzuć luz!

Hi! Witam jak co miesiąc w dziale, w którym teksty nie muszą mieć sensu - ale za to muszą (albo choć powinny) być śmieszne. Jak zawsze przypominam, że zawarte tu materiały ściągamy z Internetu lub korzystamy z twórczości czytelników. Dodam jeszcze tylko, że zawarte tu poglądy i opinie nie mają na celu obrażenia kogokolwiek i nie wyrażają oficjalnego stanowiska redakcji w jakiejkolwiek sprawie. I do dzieła aaaa!!!

Gracz - krótka charakterystyka...

- Gracz nie myśli - on kompiluje.
- Gracz nie patrzy - on skanuje.
- Gracz nie słucha - on sampluje.
- Gracz nie czyta - on przetwarza informacje.
- Gracz nie ogląda telewizji - on digitalizuje obraz.
- Gracz nie przygląda się - on zoomuje.
- Gracz nie chodzi - on się scrolluje.
- Gracz nie uczy się - on uaktualnia dane.
- Gracz nie przypomina sobie - on odświeża pamięć.
- Gracz nie przepisuje - on kopiuje.
- Gracz nie podrywa panienek - on się z nimi ukompatybilnia.
- Gracz nie przygląda się panienkom - on podziwia textury i polygony.
- Gracz nie przebywa u panienki - on się u niej loguje.
- Gracz nie pije - on wchodzi w Virtual Reality.
- Gracz nie puszcza pawia - on tworzy fraktale.
- Graczowi nie urywa się film - jemu zawisa system.
- Gracz nie leczy kaca - on chłodzi procesor.
- Gracza nie wyrzucają z knajpy - on ma tam access denied.
- Gracz nie gra - on przeżywa intymny kontakt z komputerem.
- Gracz wali zawsze i wszystko bezpośrednio na ekran.

Rzeczy, których - niestety - można się nauczyć od dzieci.

- Kiedy polejesz kłaczki kurzu lakierem do włosów, a potem będziesz po nich jeździć na wrotkach, mogą się zapalić.
- Głos jednego czteroletniego dziecka jest donośniejszy niż głosy ok. 100 dorosłych w zatłoczonej restauracji.
- Jeżeli zaczepisz psią smycz o wiatrak na suficie, silnik nie będzie miał siły obrócić 30-kilogramowego dziecka, ubranego w psie szelki i ubranko SuperMana. Jednak jest wystarczająco silny, aby ta sama (urwana) smycz mogła zedrzeć farbę ze wszystkich 4 ścian w pokoju 3,5x3,5 m.
- Piłki tenisowe zostawiają ślady na suficie.
- Nie powinieneś podrzucać piłek tenisowych, kiedy wiatrak na suficie jest włączony.
- Skrzydło wiatraka może odbić piłkę bardzo mocno.
- Szyba w oknie (nawet potrójnym) nie zatrzymuje piłki uderzonej skrzydłem wiatraka.
- Płyn hamulcowy połączony z Cloroxem powoduje powstawanie dużych ilości toksycznego dymu.
- Sześcioletnie dziecko potrafi rozpalić ogień nawet kamieniem, chociaż 36-letni mężczyzna mówi, że takie coś możliwe jest tylko w serialu McGyver.
- Szkło powiększające pozwala na rozpalenie ognia nawet w pochmurny dzień i nawet na teoretycznie niepalnej wykładzinie.
- Kiedy 6-letni maluch wskoczy na łóżko wodne w butach z kolcami, łóżko wodne nie przecieka... Ono po prostu wybucha.
- Duże łóżko wodne zawiera ilość wody wystarczającą do zalania 200 metrów kwadratowych domu na głębokość 8 cm.
- Klocki LEGO przechodzą przez przewód pokarmowy 4-letniego dziecka.
- Klocki Duplo nie.
- "Idź się pobawić" i "kuchenka mikrofalowa" nigdy nie powinny być użyte w jednym zdaniu!
- Klej SuperGlue klei naprawdę BARDZO solidnie.
- McGyver uczy dzieci wielu rzeczy, o których nie chcemy wiedzieć... ale się dowiemy.
- Tak samo Tarzan.
- Nieważne, ile żelatyny wsypie się do basenu - nie można chodzić po wodzie.
- Filtry basenowe nie lubią żelatyny.
- W magnetowidzie zmieści się naprawdę dużo zabawek, śmieci i niedojedzonych kanapek...
- Torby na śmieci nie są dobrymi spadochronami.
- Kamyki w baku powodują dużo hałasu podczas jazdy.
- Zawsze zajrzyj do piecyka, zanim go zaczniesz rozgrzewać.
- Plastikowe zabawki nie lubią piecyków.
- Tosterów też.
- Prawdopodobnie nie chcesz wiedzieć, jaki potem jest smród.

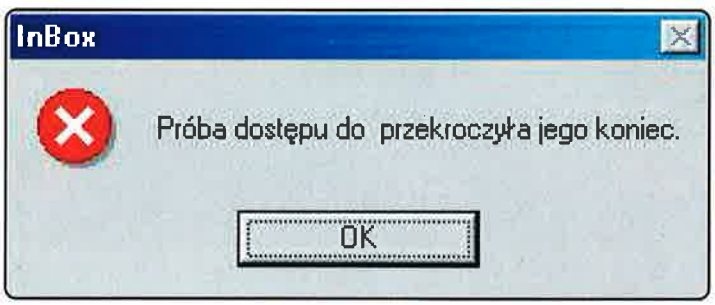
- Straż pożarna zjawia się po około 15 minutach od zgłoszenia.
- Strażacy bywają bardzo nieuprzejmi, gdy wzywa się ich do płonącego w piecyku pluszowego misia.
- Odwirowanie w pralce nie powoduje choroby morskiej u dżdżownic.
- U kotów powoduje.
- Koty potrafią zwymiotować więcej, niż same ważą, w samym centrum nowej kanapy lub dywanu.
- Kota łatwiej złapać po wciągnięciu jego ogona w rurę odkurzacza.
- Karmienie komputera truskawkami przez stację dysków nie poprawia jego pracy.
- Polewanie płyt CD wodą kolońską zapewnia im piękny zapach i zupełnie nową jakość dźwięku.
- Cisza niekoniecznie znaczy "nie ma się co niepokoić". Przeciwnie!

autor: samo życie...

Automatyczne sekretarki

Co możesz usłyszeć po wykręceniu jakiegoś numeru...?

- Cześć. Mówi Krzysiek. Prawdopodobnie jestem w domu, ale unikam rozmowy z kimś, kogo nie lubię. Zostaw wiadomość - jeśli nie oddzwonię, to znaczy, że mowa była o Tobie.



- Cześć. Mówi Krzysiek. Właśnie zastrzeliłem wszystkich, którzy mi się dotychczas nagrali. Teraz biorę parę prochów na uspokojenie, umyję się i idę spać. Jak wstanę, znowu odsłucham sekretarkę...
- Dzień dobry. Tu Ambasada Iraku. Właśnie wyjechaliśmy z Saddamem zaatakować Kuwejt. Wrócimy jak nas Jankesi znowu stamtąd wykopią. Na razie proszę zostawić wiadomość.
- Tu aparat zgłoszeniowy posterunku policji. Masz prawo zachować milczenie. Od tej pory wszystko co powiesz, zostanie nagrane i może być użyte przeciwko tobie.
- Tu całkowicie elektroniczna sekretarka. Wszystko zostanie nagrane elektronicznie. Nawet sygnał, który za chwilę usłyszysz, nie jest zwykłym BEEP, lecz elektronicznie zarejestrowanym pierdnięciem.
- Numer pod który państwo dzwonicie - 555-1234 - uległ zmianie. Nowy, prawidłowy numer to 55-51-234. Proszę zadzwonić pod nowy numer lub zostawić wiadomość.
- Po usłyszeniu wiadomości, proszę zostawić krótki sygnał.
- Tu numer 555-1234. Niestety, soft Twojego telefonu nie obsługuje komunikacji głosowej z moim telefonem. Proszę zainstalować wersję 3.0 lub wyższą i zadzwonić ponownie.
- To może być miejsce na Twoją reklamę za jedyne 10 złotych tygodniowo. Jeśli jesteś zainteresowany, zostaw wiadomość.
- Jeżeli masz złą wiadomość, nagraj ją teraz. Jeśli wiadomość jest dobra - zaczekaj na sygnał.
- Cześć. Jestem sekretarka automatyczna Krzyśka. A ty? Czym jesteś?
- Cześć. Mówi Krzysiek. Właśnie biję rekord Guinessa w ilości nie odebranych rozmów telefonicznych. Więc nie przejmuj się, nie jesteś sam. Ale jak już będę sławny, to pewnie oddzwonię.
- Cześć, tu Krzysiek. Oto odpowiedzi na nagrane w zeszłym tygodniu pytania. Podaję w kolejności ich napływania: Tak. Być może. O siódmej. Byłem. Podaj mi ten numer. Anna. Na pewno. Sam. Jeśli któraś z nich pasuje do Twojego pytania, możesz ją śmiało wybrać. W razie wątpliwości zostaw kolejną wiadomość.
- Szanowny włamywaczu. Nie możemy odebrać chwilowo telefonu, bo właśnie siedzimy i czyścimy broń. Ale możesz zostawić swoją wiadomość na taśmie.
- Dodzwoniliście się państwo na numer 555-1234. A po co?... BEEP
- Tu mówi Krzysiek. Jeśli masz dla mnie wiadomość, to ta wiadomość jest dla Ciebie...BEEP
- Cześć. Tu mówi Krzysiek. Możesz śmiało nagrać wszystko, co myślisz o tych pieprzonych sekretarkach automatycznych.
- Dzień dobry. W związku z państwa licznymi sugestiami, brzmiącymi najczęściej: "czy nie można po prostu nagrać krótkiego - "proszę zostawić wiadomość", postanowiliśmy dokonać daleko idących cięć w zapowiedzi zastosowanej na naszej sekretarce automatycznej. Obecnie nie żądamy już na przykład pozostawiania informacji o porze dokonywanego nagrania, tylko prosimy o nazwisko i numer telefonu. Pragniemy także zwrócić uwagę, że i sam BEEP uległ znacznemu skróceniu. Dziękujemy za zaszczycenie nas swoim telefonem. Zawsze staramy się poprawić jakość naszych usług. Do usłyszenia.

après la souris, voici le nouvel appareil qui va révolutionner l'informatique : le presse CTRL-ALT-DEL

•Tu automat zgłoszeniowy Ambasady Rosji. Niestety nie ma w biurze w tej chwili żadnych szpieg... to znaczy dyplomatów. Po usłyszeniu sygnału proszę zostawić informacje o tajemnicach, jakie chcielibyście państwo nam sprzedać.

•Dodzwoniliście się państwo do kwatery głównej NATO. Niestety, jesteśmy wszyscy w Jugosławii i nie możemy w tej chwili podjąć rozmowy. Proszę nagrać na taśmie kraj lub listę krajów, które chcecie państwo, abyśmy zaatakowali, a uczynimy to najszybciej, jak tylko możliwe.

•Nazywam się Bond, James Bond. Jeśli chcesz, abym wykonał dla Ciebie jakąś misję, zostaw swoje nazwisko i numer telefonu.

•Cześć. Nie mogę w tej chwili odebrać telefonu, bo Oni znowu zamienili mnie w jaszczurkę. Oddzwonię jak tylko mi się poprawi.

akurat w trakcie naszej kolejnej kłótni. Zostaw wiadomość na taśmie, a oddzwoni to z nas, które tym razem nie pójdzie w siną dal...

•Krzyśka niestety nie ma w domu, ponieważ został porwany. Proszę zostawić swoje nazwisko, numer telefonu i 100.000 $ w używanych banknotach.

Dziwne teksty

•Spokojnie! Porządek musi być! Wyciągnij te żyletki z masła.

•Spytać możesz, ale wiedzieć nie musisz.

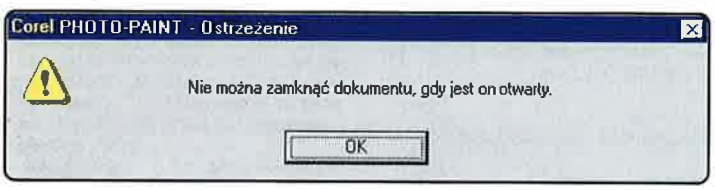
•Zachowuj się! Byle jak, ale się zachowuj...

•Dobra jest. Nie trza psuć. Było gorzej i chwalili.

•To gęste do kosza, a to rzadkie do zlewu...

•Świetna z niej dziewczyna, ale z kobietą ma niewiele wspólnego.

•Nie będę pokazywał palcami, bo bym komuś



•Dzień dobry. Tu niebo. Mówi Pan Bóg. Zostaw swoje nazwisko, numer telefonu i prośbę. Odpowiadam na wszystkie prośby. Ale czasem odpowiedź brzmi - NIE.

•Mówi Lucyfer. Czego chcesz, do diabła?

•Witamy w Centrum Zapobiegania Samobójstwom. Niestety, wszyscy konsultanci są w tej chwili zajęci. Proszę zostawić swoje nazwisko i adres, ktoś z nas później przyjedzie i Cię odetnie.

•Dzień dobry. Tu gorąca linia psychiatryczna. Jeśli twój problem, to impulsywność, walnij w klawisz z cyfrą 1. Jeśli masz kompleks niższości, niech ktoś lepszy wciśnie za Ciebie klawisz 2. Jeżeli masz rozdwojenie jaźni, wciśnij klawisze 3 i 4 jednocześnie. Jeżeli cierpisz na manię prześladowczą, naciśnij 5, ale skąd wiesz, co się wtedy stanie? Gdy Twój problem to schizofrenia, Głosy same Ci podpowiedzą, który klawisz należy przycisnąć. Jeśli zaś cierpisz na psychozę maniakalno-depresyjną, to i tak nikt z Tobą nie będzie gadał. W pozostałych przypadkach zostaw wiadomość na taśmie.

•Nadleśnictwo Stogi. Niestety tego jelenia nie ma. Zostaw dla niego wiadomość.

•Witamy w serialu "Sekretarka Automatyczna". W dzisiejszym odcinku: Krzysiek postanawia nie odbierać telefonów. W związku z tym, prosi wszystkich, którzy dzwonią, by zostawili nagraną wiadomość. Wie, że do jego prośby zastosują się znajomi, wszyscy - prócz Anny. Sponsorem serialu jest TP SA.

•To my: Anna i Marek Kowalscy. Połączyłeś się

oczy wydłubał...

•Specjalista od stawiania pytań nie wymagających odpowiedzi.

•Najlepsze słodycze, to słodycze małosolne...

- Jesteś pijany...

- To podłe oskarżenie. Jak tylko wytrzeźwieję, złożę protest.

•Jeśli już skończyłeś, to może zaczniemy?

- Masz zamiar cały czas się tak zachowywać?

- Tylko z przerwami na posiłki.

•Mam nadzieję, że jesteś na tyle przyzwoity, iż zanim nasikasz do zlewu, to najpierw wyjmiesz z niego naczynia.

•Brawo! Świetnie prowadzisz... Pociąg ciągle jest na szynach.

•Ogólnokrajowy mistrz we wszystkim, którego na pewno bym nie polubił...

•Cała historia jest prosta do momentu, w którym wszystko się komplikuje...

•Gdyby mi ktoś powiedział, że Twoja twarz jest podobna do mojej, to bym się normalnie obraził.

•Ostatnio trudniej cię złapać niż karalucha. Przemykasz się tylko po ścianach, czy też wymyśliłeś jakiś chytry sposób włażenia pod boazerię?

- Musieliście rozpowiadać o mojej śmierci?

- A skąd mogliśmy wiedzieć, że to tajemnica?

•To będzie trudniejsze niż przybicie galaretki do ściany.

•Jesteś tak odmiennie estetyczny, że mógłbyś uchodzić za dziecko sztuki nowoczesnej.

•Powinieneś rzadziej otwierać usta, bo któregoś razu poziom zawartego w tobie szlamu

wzrośnie do tego stopnia, że popłynie nie tą dziurą co należy.

•Głowa byłaby ci całkiem zbędna, gdyby nie to, że szyja bez zakończenia wygląda dość głupio.

•Ja na Twoim miejscu nie zrobiłbym tego dla Ciebie.

•Nie martw się o jutro... Nie wiesz, co cię spotka dziś.

•Ten martwy gość jeszcze żyje...

•Wiesz co mi się w tobie podoba? Nie? Szkoda, myślałem, że Ty mi powiesz.

•Znamy się od czasu, kiedy oszukiwałeś w warcaby...

•Jeśli zostanę tu jeszcze trochę, to zacznę zrywać kwiatki z twojej tapety...

•Nie dość, że jesteś daltonistą to jeszcze masz czarno-biały telewizor...

•Spróbuj jeszcze troszkę, bo oddam psu.

•Komu kawy, komu herbaty, a komu palto?

•Tobie matka chyba przy porodzie na głowie usiadła.

•Czy musisz opowiadać o różnych zwierzętach ze swojej rodziny?

•Ty lepiej uważaj, bo jak mocniej smarkniesz, to ci jeszcze mózg nosem wypadnie...

•Już tak gorliwie nie zaprzeczaj, bo ci się którymś uchem mózg wytoczy.

•Czy twoi rodzice mają jakieś żywe dzieci?

•Miód z uszu możesz usunąć sobie wyłącznie po to, by wymontować młoteczek i puknąć się w czoło. Jeśli to nie pomoże, zawsze zostaje ci wymontowanie kowadełka i próba wyklepania nowych klepek.

•Oddałbyś swój mózg do banku przeszczepów. Może się trafić ktoś, kto go będzie naprawdę potrzebował.

•Którą dziurką od nosa oddychasz? ...To idź ją wysmarkaj, bo zaraz się udusisz.

•Odstrzeliłeś się jak:

- żaba na otwarcie kanału;

- mrówka na święto lasu.

•Posłuchaj jak śmierdzi...

•Tak, tak... Doktor kazał przytakiwać jak ktoś gada od rzeczy.

•Ktoś coś mówił, czy deszcz pada?

•Kiedy ja byłem młody, to ty:

- na zakonnice Zorro wołałeś;

- po drabinie na dywan wchodziłeś;

- pod szafą nocnika szukałeś;

•Ściśle tajne, spalić przed przeczytaniem, chronić przed mrozem i dziećmi, przed użyciem wstrząsnąć...

- Masz długopis?

- Mam.

- Ja też.

•Idź sobie pobiegaj na rowerze...

- Oczy ci łzawią...

- Tak? Nie widzę...

•Daję wam uczciwe słowo oszusta...

•Weź pistolet lub siekierę i się otruj...

•Jak ci na imię? ... Jesteś pewien? Kiedy to będzie?

- jak karpie zaczną w stawie wierzgać.

- jak skowronki zaczną gniazda wić.

•A co powiesz na ociekającą tłuszczem, włochatą golonkę ze śmietaną?

•Oblatany jak świński ryj po korycie.

•Spadaj, bo zaświecę światło!

•Mówisz, czy ci warga skacze?

•Coś ci się do oczka przyczepiło.

•Ja już zasypiam bez bajek.

•Ty się chyba nie rozwijasz...

•Bo kota spuszczę...

•Czapeczka cię ugniata?

- Pożycz dychę...

- Od kogo?

•Ktoś cię chyba bił po głowie.

•Chłopcy to u szewca, drewniane gwoździe w zębach prostują.

•Kupię Ci pluszowego Rambo.

•Za siedem dni albo za tydzień.

•Nie pluj mizerią!

- Czy mogę wziąć udział jako przedstawiciel jednej z płci?

- Której?

•Jak cię strzelę, to zostaniesz synem wiatru i kurzu.

•Idź sobie policz włosy na piersi.

•Miejsce z rodzaju, gdzie nawet psy chodzą parami.

•Napisz podanie do rzeźni o wymianę ryja.

Telefon do serwisu...

- Tu pomoc techniczna, czym mogę służyć?

- Wie Pan, mam kłopot z edytorem tekstu...

- Tak, jaki kłopot?

- No cóż, po prostu sobie pisałem, aż tu nagle wszystkie słowa znikły.

- Jak to - znikły?

- No tak, po prostu znikły.

- Hmmmm... A co jest teraz na ekranie?

- Nic.

- Nic?!

- Nic. Jest zupełnie pusty.

- Jest Pan ciągle w edytorze, czy wyszedł Pan z niego?

- A jak to poznać?

- Czy widzi pan "ce dwukropek ukośnik" (c:\) na ekranie?

- Nie, ekran nie jest ukośny.

- Aaa, mniejsza o to... Czy może pan poruszać kursorem po ekranie?

- Nie ma żadnego kursora. Już mówiłem, ekran jest pusty.

- Czy monitor ma kontrolkę napięcia?

- A co to jest monitor?

- To takie urządzenie na biurku, które wygląda jak telewizor. Czy ma takie małe światełko, które zwykle się świeci, gdy jest włączony?

- Nie wiem.

- Aha... To proszę zobaczyć z tyłu monitora, jest tam kabel doprowadzający prąd. Czy jest wetknięty?

- Tak, myślę, że jest.

- To świetnie, teraz proszę prześledzić jego bieg. Czy prowadzi do gniazdka z prądem?

- Tak, chyba tak.

- Czy tam z tyłu monitora jest jeden kabel, czy dwa?

- Nie wiem.

- Na pewno jest... Niech Pan pomaca i znajdzie drugi.

- Ooooo, jest, znalazłem!

- To teraz niech Pan prześledzi jego bieg, czy jest wetknięty do gniazdka w tylnej części komputera?

- Nie mogę go dosięgnąć.

- Hmmm... a nie może Pan zobaczyć?

- Nie!

- A nie może się Pan schylić?

- Och, to nie jest kwestia schylenia się. Nie widzę, bo jest ciemno.

- Jak to ciemno?

- Światło w biurze jest zgaszone, a to, które wpada przez okno jest za słabe.

- No to proszę zapalić światło.

- Nie mogę.

- Nie może Pan? Dlaczego?

- Bo nie ma prądu.

- Nie ma prądu... Aha, nie ma prądu??? W takim razie wiem już, co trzeba zrobić. Czy ma Pan jeszcze oryginalne pudełka od komputera i instrukcję?

- Tak, mam je na szafie.

- To proszę zapakować wszystko ładnie do pudełek i odnieść do sklepu, w którym było to kupione.

- I co mam im powiedzieć?

- Że taki zakuty łeb, jak Pan, nie może mieć komputera.

□

Errata

W nr 2/2000 "wcięło" nam autora tekstu Y10K - a był nim Tomasz 'Merlin' Kolinko.
Sorki, Tomek.

*Prima Aprilis :-)

Koniec kursu Pascala!*

Zapewne wielu z nas uwielbia robić przeróżnego rodzaju dowcipy, ale nie zawsze jest na to odpowiednia pora. Jednak jest jeden taki dzień w roku, kiedy wszystkie chwyty są dozwolone. Wtedy to niesforne chochliki mają pełne ręce roboty. Dlatego też nie są w stanie dokuczyć wszystkim. Ich oczy kierują się w naszą stronę z błagalnym spojrzeniem. Najwyższa pora odpowiedzieć na ich nieme wołanie [od NAS: ale to wymyśliliśmy :-)] i wziąć się do roboty. Właśnie dlatego w dzisiejszej części kursu przedstawimy Wam kilka ciekawych programików, które staną się utrapieniem milionów. A na twarze chochlików znów powróci złośliwy uśmiech.

Omelko Paweł "PolarX" i Błyskal Sławek "Raziel"

I tak oto spotykamy się już po raz szósty. Tym razem na wesoło :-). Mamy bowiem zamiar nauczyć Was prostych sztuczek (pascalowych, oczywiście), aby uprzykrzyć życie jakiemuś lamerowi (choć i rdzenni komputerowcy mogą się na ten haczyk złapać :-)). Już z początku ogłaszamy wzmożony napływ mordek :-) do tej edycji kursu. Nie ma co nudzić wstępem (bo i tak go mało kto czyta), więc przechodzimy do konkretów. Na początek pierwszy programik:

```
{program041 - błąd krytyczny Windowsa}

program program041;
 uses crt;

procedure blad;
 begin
  textbackground(1);
  textcolor(1);
  clrscr;
  textbackground(7);
  gotoXY(36,10);
  writeln(' Windows ');
  gotoXY(9,13);
  textbackground(1);
  textcolor(15);
 writeln('Wystąpił krytyczny wyjątek 0E w 0137:BFF9A3C0. Bieżąca aplikacja');
  writeln('      zostanie zakończona.');
  writeln;
  writeln('      * Naciśnij jakiś klawisz, aby zakończyć bieżącą aplikację.');
  writeln('      * Naciśnij CTRL+ALT+DEL ponownie, aby zresetować komputer.');
   writeln('          Wszystkie nie zapisane dane we wszystkich aplikacjach zostaną');
  writeln('      utracone.');
  writeln;
  write('                Aby kontynuować, naciśnij jakiś klawisz');
  sound(900);
  delay(500);
  nosound;
 end;

begin
 clrscr;
 blad;
 repeat until keypressed;
end.
```

Przeznaczenie programu:

Program ten daje najlepsze efekty umieszczony w autoexec.bat (tzn. należy go przegrać na dysk, a następnie wpisać w autoexec.bat, np. C:\format.exe w zależności od miejsca, w którym umieścimy plik) lub w autostarcie u kolegi (perfidne, nie? :-)). Komunikat, który się pojawia jest dokładnie taki sam, jak oryginalny w Windowsie. W programie zostały zastosowane podstawowe komendy modułu CRT. A teraz kolejny programik, który powinien działać podwójnie (tzn. straszyć podwójnie ;-)). Oto on!

```
{program042 - porządkowanie dysku :-)}

program program042;
 uses crt;
 var l,i:longint;
     p:byte;
     w:string[7];

procedure format;
 begin
  clrscr;
  writeln;
  writeln;
  writeln('Microsoft(R) Windows 95');
   writeln('   (C)Copyright Microsoft Corp 1981-1998.');
  writeln;
  writeln('C:\Virus Marburg ver.5.2');
  writeln;
  writeln('UWAGA! SYSYTEM ZAINFEKOWANY! DALSZE UŻYTKOWANIE GROZI ZEPSUCIEM KOMPUTERA!');
  writeln;
  writeln('C:\format c:');
  writeln;
   writeln('UWAGA, WSZYSTKIE DANE NA NIEWYMIENIALNYM');
   writeln('DYSKU C: ZOSTANĄ UTRACONE!');
  write('Formatować dalej (T/N)?');
  repeat until keypressed;
  writeln('t');
  writeln;
  write('Sprawdzanie istniejącego formatu dysku:');
  for p:=1 to 100 do
   begin
    gotoXY(42,16);
    write(p,'.');
    delay(10);
   end;
  gotoXY(42,16);
  writeln('Zakończone.');
   writeln('Formatowanie 4 157 899 kilobajtów.');
  writeln;
  delay(1000);
 writeln('PODCZAS FORMATOWANIA DYSKU NIE WOLNO');
  writeln('WYŁĄCZAĆ KOMPUTERA, GDYŻ MOŻE');
   writeln('SPOWODOWAĆ TO USZKODZENIE PROCESORA!!!');
  writeln;
  write('Procent zaawansowania:  1.');
  for p:=1 to 100 do
   begin
    gotoXY(25,23);
    write(p,'.');
    delay(1500);
   end;
  gotoXY(1,23);
  write('Formatowanie zakończone.');
  clreol;
  writeln;
  writeln;
   writeln('Etykieta woluminu (11 znaków lub ENTER = bez etykiety)?');
  writeln;
  gotoXY(57,23);
  delay(4000);
  w:='Marburg';
  for i:=1 to 7 do
   begin
    write(w[i]);
    delay(500);
   end;
  writeln;
 writeln('Numer seryjny woluminu: 3107-17E7');
  delay(1000);
  clrscr;
      for l:=1 to 10000 do write('&Y^n3*%@!)+]\|_FD#9^l##$YG');
 end;

begin
 clrscr;
 format;
end.
```

Przeznaczenie programu:

Ojjj... taki jęk wyda zapewne większość ofiar powyższego programiku. Ma on bowiem szczególną wartość. Wyobraźcie sobie kumpla, który włącza komputer, siedzi sobie spokojnie, a tu nagle podczas ładowania systemu pojawia się mu komunikat o rozpoczęciu formatowania dysku. Rada: jeśli będziecie przy tym, a ON zechce w trakcie działania wyłączyć komputer, wspomnijcie o komunikacie ostrzegającym przed spaleniem procesora. Ojjj, co to będzie... ;-). Polecamy program umieścić w pliku wsadowym autoexec.bat. Teraz będzie programik, który jest troszkę mniej "wkurzający", ale negatywnie na przyjaciela psychikę działający... ;-).

```
{program043 - wkurzacz lamerów}

program program043;
 uses crt;
 var a:char;
     b:string;

procedure klawisz;
 begin
  writeln('Wystąpił błąd krytyczny');
  writeln('Error #287');
  writeln;
  writeln('Naciśnij dowolny klawisz, aby kontynuować działanie programu z minimalnym');
  writeln('zasobem pamięci podręcznej lub ctrl+alt+del, aby zresetować komputer.');
  writeln;
  writeln('[zalecenie: wciśnij dowolny klawisz]');
  sound(900);
  delay(300);
  nosound;
  repeat
   a:=readkey;
   b:=a;
   if a=#13 then b:='enter';
   if a=#32 then b:='spacja';
   if a=#8 then b:='backspace';
   if a=#27 then b:='escape';
    writeln('Błąd #BX3, należało wcisnąć "dowolny klawisz", a nie "',b,'"');
   writeln('ponów próbę...');
   writeln;
  until a=#107
 end;

begin
 clrscr;
 klawisz;
end.
```

Przeznaczenie programu:

Jeśli Wasz przyjaciel ma na pulpicie skrót do jakiegoś programu lub gry, którą ceni ponad wszystko podstawcie, pod tę ikonkę ścieżkę do powyższego programu. Trochę się przestraszy, gdy ujrzy, iż jego "skarb" nie chce działać. Wtedy do akcji możecie wkroczyć Wy, jako dobrzy informatycy. Jeszcze raz stwórzcie skrót do "zepsutego" programu na pulpicie (tym razem z prawidłową ścieżką) i gotowe! Ponadto działanie programu zakończyć można, wciskając kombinację przycisków ALT + F4. To tyle. Kolejny programik...

```
{program044 - zmora szybkiego procesora}

program program044;
 uses crt;

procedure error;
 begin
      writeln('Runtime error 200 at 004B:0091');
 end;

begin
 clrscr;
 error;
 repeat until keypressed;
end.
```

Przeznaczenie programu:

Powyższy programik symuluje dobrze znany wam błąd 200. Warto zachować go na szczególną okazję, np. gdy ktoś znajomy zobaczy u was jakiś fajny program i zechce go mieć w domu po prostu podmieńcie pod prawdziwy plik, odpowiedzialny za jego uruchomienie ten z naszego kursu i gotowe. Nasza ofiara zdziwi się zapewne, gdy ujrzy komunikat traktujący o błędzie. Teraz nawet żadne patche nie pomogą (bo nie mają jak :-)). Pora na program numer pięć!

```
{program045 - system failed}

program program045;
 uses crt;
  var a:char;

procedure blad;
 begin
   writeln(' Podczas ładowania systemu Windows wystąpił nieoczekiwany błąd. Plik WIN.COM');
  writeln(' lub SYSTEM.INI może być uszkodzony. Zaleca się ponownie zainstalować system.');
```

```
  writeln(' Naciśnij CTRL+ALT+DEL');
  sound(900);
  delay(200);
  nosound;
  repeat a:=readkey until a=#107;
 end;

begin
 clrscr;
 blad;
end.
```

Przeznaczenie programu:

Przeznaczenia tego programiku nie trzeba raczej nikomu tłumaczyć... ma on za zadanie informować o niemiłym błędzie, zaistniałym podczas ładowania systemu. A gdzie konkretnie go umieścić? Albo na samym końcu pliku autoexec.bat lub podmienić go z plikiem win.com (raczej odradzamy tego drugiego ze względu na możliwość późniejszych komplikacji :-)). Do rozbiórki na części pierwsze idzie kolejny programik...

```
{program046 - illegal soft}

program program046;
 uses crt;
  var i:byte;

procedure skanowanie;
 begin
  writeln('System Windows został zamknięty nieprawidłowo. Uruchom program SCANDISK.EXE');
  delay(500);
  write('Skanowanie plików C:\... ');
  delay(1000);
  writeln('rozpoczęte');
  write('Procent zaawansowania:');
  for i:=1 to 36 do
   begin
    gotoxy(24,3);
    write(i);
    delay(400);
   end;
  delay(1500);
  writeln;
  writeln;
  writeln('UWAGA! W tym komputerze wykryto piracki oprogramowanie. Jest to nielegalne!');
  writeln('Nastąpi próba połączenia się z numerem Policji...');
  delay(1000);
  writeln;
  write('Wykrywanie modemu... ');
  delay(1700);
  writeln('zakończono');
  write('Wybieranie numeru: ');
  delay(500);
  write('9');
  sound(3000);
  delay(100);
  nosound;
  delay(500);
  write('9');
  sound(3000);
  delay(100);
  nosound;
  delay(500);
  write('7');
  sound(3100);
  delay(100);
  nosound;
  delay(3000);
  writeln;
  writeln;
  write('Podawanie numeru IP... ');
  delay(1000);
  writeln('zakończono');
   write('Przesyłanie danych personalnych... ');
  delay(1500);
  writeln('zakończono');
  delay(2000);
  write('Operacja przeprowadzona pomyślnie. Nastąpi zakończenie programu.');
 end;

begin
 clrscr;
 skanowanie;
 repeat until keypressed;
 end.
```

Przeznaczenie programu:

Powyższy programik jest przeznaczony raczej dla "początkujących internautów". Ci starsi mają bowiem "dobrego nosa" i nie dadzą sobie w kaszę dmuchać. Wiadomo przecież, że tego typu programu w rzeczywistości nie ma (chyba :-)). Programik ten, podobnie jak poprzedni, najlepiej umieścić tak, aby uruchamiał się w trakcie ładowania systemu. Dobra rada: podczas działania programu zaleca się trzymać "ofiarę" z dala od przycisku POWER na obudowie (z przyczyn oczywistych :-)). Niech ON się martwi, a my... idziemy dalej!

```
{program047 - powrót do przeszłości}

program program047;
 uses crt;
  var i:longint;
      text:string;

procedure restart;
 begin
  writeln('Ponowne uruchamianie komputera...');
  delay(4000);
  clrscr;
  delay(3000);
  writeln('AMIBIOS (C) 1998 American Megatrends Inc.,');
  write('AG77 041898');
  gotoxy(1,24);
  writeln('(C) American Megatrends Inc.,');
      write('51-6418-061169-00111111-101098-SiS551x-H');
  gotoxy(1,7);
  write('Hit DEL if you want run SETUP');
  delay(1000);
  gotoxy(1,5);
  for i:=1 to 65142 do
   begin
    gotoxy(1,5);
    clreol;
    write(i,'KB OK');
    sound(20);
    delay(10);
    nosound;
    i:=i+100;
    if i>65142 then
     begin
      i:=65142;
      gotoxy(1,5);
      clreol;
      write(i,'KB OK');
     end;
   end;
  delay(1000);
  gotoxy(1,5);
  clreol;
  gotoxy(1,7);
  clreol;
  writeln('WAIT...');
  delay(500);
  write('Primary Master HDD: 02.02.01 ST3850A');
  delay(1000);
 end;

procedure atari;
 begin
  clrscr;
  delay(1000);
  textmode(CO40);
  textbackground(1);
  textcolor(15);
  clrscr;
  writeln;
  writeln('  Welcome to COMMODORE 64 World!');
  writeln;
  writeln('/> Searching...');
  write('/> Cassette recorder...');
  delay(2000);
  writeln('none');
  write('/> Operation system...');
  delay(2000);
  writeln('failed');
  write('/> Joystick...');
  delay(2000);
  writeln('escaped');
  write('/> Floppy Disk...');
  delay(2000);
  writeln('comming soon');
  write('/> Microphone...');
  delay(2000);
  writeln('who cares');
  write('/> Keyboard...');
  delay(2000);
  writeln('in use');
  delay(2000);
  writeln;
  writeln('/> Have you nice time :)');
  writeln;
  repeat
   write('/> ');
   readln(text);
   if text<>'exit' then writeln('Bad command or file name');
   until text='exit';
 end;

begin
 clrscr;
 restart;
 atari;
end.
```

Przeznaczenie programu:

Commodore - zapewne nie jednemu z nas zakręci się łezka w oku na to słowo. To były czasy! Teraz już mało kto z nas ma w domu taki sprzęt. Dla wielu "nowoczesnych graczy" Commodore to nic nie znaczący szajs... ach! I to właśnie im możemy zaimprowizować zamianę ich "monstrum" na ten "szajs" :-). Wystarczy tylko skorzystać z powyższego programiku. Umieścić go możemy np. w autostarcie, autoexecu lub podstawić pod wybraną ikonkę. Wybór należy do ciebie!

I tak na koniec przyszła pora na kilka listów. Z pośród wszystkich, jakie do nas przyszły, wybraliśmy cztery najciekawsze. Oto pierwszy z nich:

* * *

Cześć
Sprawa do prowadzących kurs Pascala:
1. Jak napisać program, który losowo generowałby liczbę między np. 0 a 20 i wyświetlił ją na ekranie?
2. Czy nie można by powiększyć objętości Waszego kącika do np. 3 albo 4 str?
3. Wasz kącik jest naprawdę super!

brak danych dotyczących adresata

Jak widać list był dosyć krótki, więc i odpowiedź będzie krótka.
ad.1. Otóż wystarczy wpisać następujący ciąg znaków:
Randomize;
Write(random(20));
Zadowolony? Dokładnym wyjaśnieniem tego zagadnienia zajmiemy się jednak kiedy indziej.
ad.2. Już w którejś ze wcześniejszych edycji kursu pisaliśmy, iż dwie strony są i na razie tak zostanie. Ale pomyślimy nad tym.
ad.3. Wiemy, wiemy... :-)

* * *

Po serii kursów programowania w Waszej gazecie nabrałem na to ochoty [od N S: na co?:-)]. Niestety niezbyt się na tym znam i nie wiem..: skąd wziąć Pascala (nie śmiać się!!!). Czytałem w jednej książce o pisaniu w DOSie, ale nie pomogło. Za to znalazłem QBasica. I udało nawet mi się coś tam zrobić. (...) Więc napiszcie - skąd wziąć Pascala?

Maciej "Galahad"

Odpowiedź jest nadzwyczaj prosta - poproś o to świętego Mikołaja ;-). A tak serio, to co my mamy do tego? Jak wiadomo, jest wiele źródeł załatwienia sobie softu. Najlepiej kupić Pascala w dobrym sklepie komputerowym. Jeśli natomiast chodzi Ci o pisanie w DOSie lub QBasicu to są to w porównaniu z Pascalem dwie różne rzeczy (choć wspólne cechy też da się znaleźć). Więc lepiej weź trochę kasy w łapę i zrób sobie "spacerek" po okolicznych sklepach.

* * *

Ostatnio zainteresował mnie Wasz nowy dział: KURSY - Turbo Pascal. Mam pewien problem. Po napisaniu programu, gdy próbuję go uruchomić, wyskakuje błąd. Oczywiście: Error 200: Division by zero. Wiem o co chodzi i chciałbym się zapytać, czy posiadacie jakiegoś patcha na to. Na ostatnim CD był, ale gdy go przegrałem i kliknąłem na patch.exe wyskoczyło: Użycie programu: S R program z blendem.exe, kliknąłem na S R.EXE, wszedłem do programu, otworzyłem pierwszy lepszy, RUN, a on dalej swoje Error 200... tak przy okazji: mógłby znaleźć się w tym dziale również Delphi, C++? Proszę o Pomoc!

Hmielu

Tak to jest. Jak się czegoś nie dopilnuje do końca, to "chochliki" wrzucą na CD nie to, co im się da. Tak też było tym razem. Dostały od nas dobrego patcha, a w zamian zamieściły kilka "lepszych". Oj, oberwało im się za to. Do końca miesiąca mają zakaz odwiedzania gumowych kurczaków. My natomiast postanowiliśmy naprawić to niedopatrzenie z ICH [czytaj: chochlików :-)] strony i na aktualnym CD zamieściliśmy najlepsze, naszym skromnym zdaniem, patche. O jednym z nich pisaliśmy już w lutowym numerze. Są to pliki, które należy przegrać do katalogu BIN. Drugi natomiast służy do "naprawy" plików skompilowanych do *.exe. Jest to program o nazwie tppatch.exe. Aby zadziałał, należy go przegrać do katalogu, w którym znajduje się "chory" plik. Teraz wystarczy tylko wpisać w linii komend następujący ciąg znaków: tppatch nazwa_pliku.exe i nacisnąć enter. To tyle o nieznośnych chochlikach, jeśli zaś chodzi o Twoje pytanie dotyczące o Delphi i C++ to... zapomnij (na razie :-)). [OD REDAKCJI - o ile nie nastąpią jakieś komplikacje, inwazja UFO etc., to od przyszłego numeru rusza też kurs programowania w C++].

* * *

Mam do Was wielką prośbę. Proszę Was o przysłanie mi kilku lekcji Turbo Pascala z zakresu obsługi trybu graficznego, najlepiej bez użycia modułu graph i bez komend ssemblera. Czekam na odpowiedź.

Ian

Odp. Ludzie, kogo wy z nas robicie? Czy myślicie, że my lekcje wysysamy z palca? Napisanie jednego odcinka kursu zajmuje, wbrew pozorom, naprawdę wiele czasu. Jeśli przyszłoby do nas takich listów kilka, to musielibyśmy cały czas siedzieć przy komputerze i pisać... a gdzie odpoczynek? My też chcemy żyć! Lekcje dotyczące trybu graficznego też będą - ale cierpliwości! Jeśli chcesz naraz połknąć całą pascalową wiedzę, to kup sobie książkę. Nie przysyłajcie więc takich listów, bo nic z tego. Nie jesteśmy maszynami!

Cieszy nas Wasz pozytywny odzew na temat naszego kursu - to dodaje nam skrzydeł, a dzięki temu możemy pisać coraz lepiej :-). Jednocześnie przypominamy, jeśli macie jakieś pytania, to piszcie. Nie zapominajcie też o naszym mailu: **pascal@silvershark.com.pl**. I jeszcze raz apelujemy do Was - przysyłajcie konkursowe programy. A tak przy okazji: przyszedł do nas programik symulujący... chodzenie mrówek! I co ciekawsze uwzględnia on to, iż mrówki pozostawiają po sobie zapach. Dobre, nie? Niestety program wykorzystuje wiedzę, której jeszcze nie było w naszym kursie i niestety nie może on wziąć udziału w konkursie... a szkoda! Mimo to autorowi należą się gratulacje za dobry pomysł. Postaramy się wrzucić go na CD (nie autora, tylko program ;-).

Wytężcie swój słuch. Słyszycie? Tak, to chochliki cieszą fejsy (or mordki, jak kto woli). Dzięki nam (i Wam: jesteście przecież promotorami powyższych dowcipów) ich dobre imię nie zostało splamione. Mogą udać się na zasłużony odpoczynek, od czasu do czasu powracając, by nam "pomóc". I my również wraz z nimi udajemy się, by za miesiąc znów powrócić i... nie smucić. Co? Chociaż się rymuje, no nie? A za miesiąc... Przestań. Co znowu? Po co im mówisz. W sumie masz rację, who cares? Spadamy... za miesiąc powracamy i chochlikom żyć nie damy. Przestań! Kończ waść! No dobra. Na razie (!)! □

Darmowy (!) dostęp do internetu

Przeglądając codzienną pocztę, zauważasz białą kopertę z niebieskimi literami "TP" i hasłem "Łączy nas coraz więcej". Drżącymi rękami otwierasz ją i przebiegasz wzrokiem tekst, aż odnajdujesz rubrykę "usługi teleinformatyczne". Aaaaarrrgh!

Jacek Karaszewski

Brzmi znajomo, prawda? Jeśli nie masz dostępu do Sieci przez tzw. sztywne łącze, ze tylko używasz modemu, to podobny koszmar przeżywasz co miesiąc. Telekomunikacja Polska SA twierdzi, że oferuje "darmowy dostęp do Internetu wyłącznie po kosztach lokalnej rozmowy telefonicznej". Według mnie jest to po prostu absolutny szczyt bezczelności - jeśli chodzi o wysokość opłat za dostęp do netu, to nie tylko dogoniliśmy już Europę, ale wyprzedzamy ją o kilka długości ;). No dobrze, ja tu gadu gadu, a w tytule stoi jak byk: "Darmowy dostęp do Internetu". Chciałbym serdecznie przeprosić Czytelników, ale to był tylko taki wredny chwyt, aby zwrócić Waszą uwagę :). Artykuł ten bowiem traktuje co prawda o korzystaniu z Sieci za friko, ale chodzi tu o samą usługę WWW, tak więc zapomnijcie o całodobowych sesjach IRC. Ci, którzy zaczęli rzucać mięsem po przeczytaniu tych słów mogą już tutaj przestać czytać, natomiast tych, którym wystarczy WWW za darmo - zapraszam dalej.

Jesteście jeszcze ze mną? No to zaczynamy. Chodzi w tym wszystkim o przechwytywanie stron WWW, wysyłanych przez niektóre stacje telewizyjne (przypomina to trochę teletext). Istnieją dwie technologie przechwytywania sygnału: Intercast i NetOnAir. Niezależnie od tego, z której z nich zamierzasz korzystać, musisz posiadać kartę tunera telewizyjnego i kablówkę lub antenę satelitarną. Zapytacie pewnie "Czy to na pewno za darmo?". Tak, jest to system bezpłatny. Ma on niestety pewne istotne wady: w przeciwieństwie do pełnego dostępu do Internetu nie możemy wybrać, jakie strony zostaną nam wysłane (ponieważ są to technologie "push") - jesteśmy więc skazani na to, co wybierze operator. Z drugiej jednak strony, w ciągu jednego dnia otrzymamy od 250Mb do 2 Gb (!!!) danych - na pewno znajdziecie w tym coś dla siebie :). No i nie zapominajcie, że jest to free (wiem, że się powtarzam, ale to przecież fantastyczne!).

NetOnAir

Twórcą NetOnAir jest niemiecka firma MediaNet. W skład standardowego pakietu wchodzi specjalny dekoder sygnału TV (netbox), płytka z oprogramowaniem i kabelek łączący dekoder z komputerem i odbiornikiem satelitarnym. Cena takiego zestawu wynosi ok. 500 zł. Na szczęście nie musimy go kupować - zamiast netboxu wystarczy karta tunera (dedykowane to Ati, Miro i Hauppage, ale na innych zazwyczaj też działa - trzeba poeksperymentować z ustawieniami). Z samym programem jest pewien problem - nikt nie wie, czy jest on płatny (nie ma o tym słowa w dokumentacji). Nie wymaga także do pracy podania numeru seryjnego, chociaż jest miejsce do wpisania go. Możecie go ściągnąć z netu lub, jeśli dobrze pójdzie, z cd dołączonego do tego numeru CD-Action (program, a nie numer seryjny:)).

Lista kanałów NOA

Od dłuższego już czasu system NetOnAir "chwilowo" nie działa (producent stracił w pożarze większość sprzętu), nadawany jest tylko komunikat awaryjny i czasami slideshow.

Programik do diagnozowania jakości sygnału NOA

jednak zdecydowałem się opisać procedurę instalacji. Mam nadzieję, że niedługo zostanie znowu włączony (obiecywany był start w styczniu, ale chyba nic z tego nie wyszło). Aby zainstalować software, uruchamiamy instalator (odkrywcze, prawda?;). Do konfiguracji służy programik seredit.exe, z którego wybieramy rodzaj tunera. Potem już w oprogramowaniu naszego tunera ustawiamy stację na DSF (nadawana m.in. z satelity Astra 19,2E) i uruchamiamy noa_deco.exe. Aby sprawdzić jakość sygnału, klikamy przycisk Diagnose. Ważne jest, aby włączyć to po raz pierwszy o dziesiątej rano lub ósmej wieczór, ponieważ wtedy przesyłana jest reszta programu (ok. 7Mb).

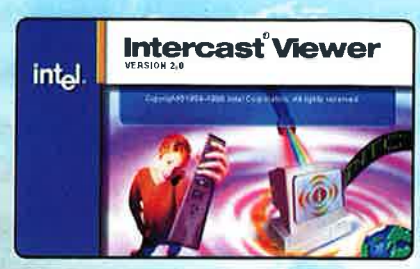
Lista podkanałów NOA

Netbox NOA

Na program składają się dwie części: receiver (odbieracz;)) i browser (przeglądarka). O receiverze nie ma sensu się rozpisywać, natomiast przeglądarka służy do wyboru subskrybowanych kanałów tematycznych, z zakresu których będziemy otrzymywać strony WWW (dostępne są m.in. Hobby, Oprogramowanie, Sport, Komputer i inne). Możemy wybrać jedną z trzech wersji językowych kanałów: niemiecką, angielską lub hiszpańską. Zapowiadane jest nadawanie jak gdyby spisów treści, informujących, kiedy co będzie nadawane, dlatego pamiętajcie o ustawieniu w przeglądarce właściwej strefy czasowej.

Intercast

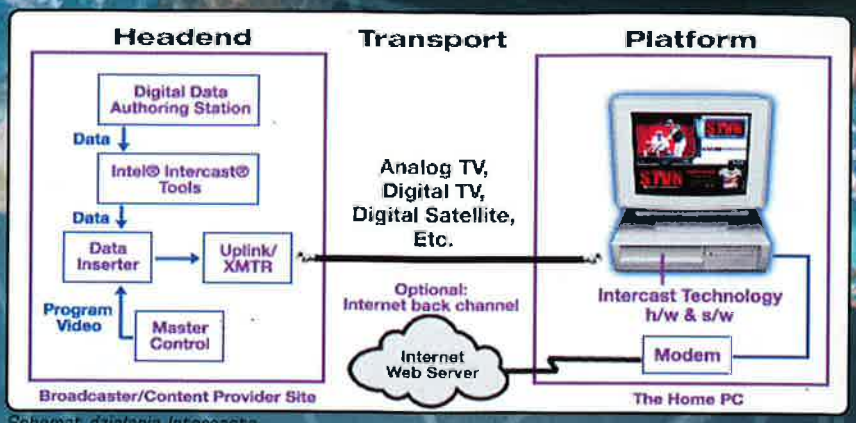
Intercast to technologia stworzona przez Intela i popierana przez Microsoft, co wróży jej bardzo dobrą przyszłość. Jakiegokolwiek byście nie mieli zdania na ich temat, to jednak są to bardzo potężne firmy i potrafią wypromować swoje rozwiązania. Intercast to technologia mniej lubiana przez użytkowników niż NetOnAir, ale ma ona dwie ogromne zalety: działa i NA PEWNO jest darmowa. Niestety na temat Intercastu znalazłem mniej informacji niż o NOA - Intel na swojej witrynie podaje przede wszystkim BARDZO szczegółowe specyfikacje techniczne, które raczej się Wam nie przydadzą (chyba, że jesteście profesorami elektroniki, a skoro to czytacie, to pewnie nie jesteście;)). Zresztą pewnie i tak nie interesują was niuanse działania systemu - ważne, żeby działał. Na razie niestety strony pobierane przez Intercast są wyłącznie niemieckojęzyczne, a sygnał wysyłają - w szczątkowej formie (bo tylko własnej strony domowej) - DSF i ZDF (także przez Astrę 19,2 E). Opisuję go jednak w nadziei, że system wkrótce rozpowszechni się w Europie (w Stanach nie ma takich pro-



blemów, ale ich stacje telewizyjne nadają w NTSC). Tunery obsługiwane przez Intercast to ADS, AIMS, Diamond, Hauppage i STB.

Przejdę teraz do opisu instalacji. Jest ona niestety dosyć skomplikowana - dla początkującego użytkownika może być równie trudna jak wykonanie poczwórnego salta z lądowaniem na rzęsach :), ale postaram się Wam pomóc. Trzeba się z tym solidnie namęczyć, ponieważ jedyną wersją programu jest niemiecki upgrade do wersji 2.0, wymagający poprzedniej wersji, której jednak nie można zdobyć, bo była dołączana tylko do sprzedawanego w Niemczech tunera :(. Na szczęście jest sposób na obejście tego, chociaż - jak wspomniałem wcześniej - jest to dosyć trudne.

Najpierw musicie ściągnąć plik viewer20.exe (upgrade na niemieckiego Intercasta) ze strony www.intel.de. Po zakończeniu downloadu opróżnijcie ZE WSZYSTKIEGO katalog C:\Windows\Temp i uruchomcie viewer20.exe. Program rozpakuje się i rozpocznie instalację Intercasta. Kiedy spyta o wersję programu, nie wybierajcie niczego i przełączcie się kombinacją Alt+Tab do Exploratora. Teraz skopiujcie CAŁĄ zawartość tempa do dowolnego katalogu i za pomocą Alt+Tab wróćcie do instalatora. Wybierzcie Beenden (wszystko jest po niemiecku :() - zakończy to instalację. Wróćcie do tempa - jeśli wszystkie pliki nie zniknęły, skasujcie je. Ponownie skopiujcie do tempa, zachowany wcześniej katalog. Odnajdźcie tam podkatalog PFT1TMP, a w nim plik setup.exe. Uruchomcie go z parametrem forceupdate (np. z okna trybu MS-DOS lub za pomocą skrótu). Powinno pokazać się to samo okienko wyboru wersji. Wybierzcie niemiecką. Uff, to już koniec. Wiem, że to skomplikowane, ale naprawdę działa (sprawdziłem). Zaznaczam, że nie jest to nielegalne - program ma charakter freeware.



Schemat działania Intercasta

No, dobrnęliśmy szczęśliwie do końca artykułu. Jeśli mielibyście jakieś pytania, to piszcie na adres CD-Action. *[Od redakcji: na kopertach prosimy o DUŻY dopisek NO ; w emailach o subject NO !]*. Mam nadzieję, że ten tekst pomoże wam wydatnie zmniejszyć rachunki telefoniczne.

Tajemnice ftp

Każdy, komu raz czy dwa padło połączenie telefoniczne, kiedy miał już 90% ściąganego pliku, wie, że prosty download poprzez poczciwego Explorera lub Nescape'a należy do raczej zawodnych. Jedynym wyjściem staje się więc wspomożenie przeglądarki dodatkowym programem, przeznaczonym specjalnie do ściągania stron. Takie właśnie gadziny mnożą się ostatnimi czasy jak grzyby po deszczu, oferując coraz to nowsze technologie. Która z nich jest najlepsza? Na to właśnie sobie dzisiaj odpowiemy.

Krzysztof "Lordareon" Gonciarz

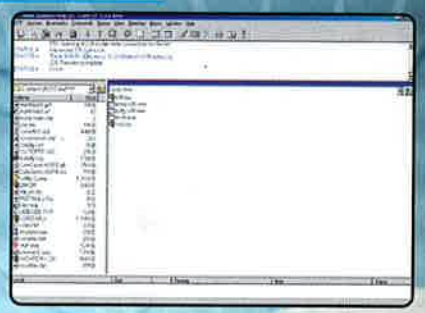
Raty okazyjne, bez żyrantów

Najpopularniejszą grupą software'ów do ściągania plików są proste, acz skuteczne, programy umożliwiające pobieranie na raty. Najpopularniejsze z nich to GetRight, GetSmart oraz GoIZilla. Praktycznie wszystkie trzy oferują dokładnie to samo, zarówno pod względem możliwości, prędkości ściągania, jak i interfejsu. Co prawda, spośród wymienionych tytułów na największą uwagę zasługuje GetSmart, który jako jedyny chyba pokazuje tranfer naprawdę, a nie, jak pozostałe - liczby, które są szczytem marzeń każdego podłączonego do TPSA.

Instalacja każdego programu do downloadu wygląda standardowo, a po jej skończeniu jesteśmy tylko proszeni o podanie lokalizacji i typu swojej przeglądarki internetowej, oraz czy chcemy, aby program zastąpił domyślny sposób ściągania, czy też samodzielnie będziemy wpisywać adresy plików. Oczywiście i jedno, i drugie rozwiązanie mają swoje wady i zalety, ale ostateczny wybór zależy generalnie od stopnia zaawansowania użytkownika.
Teraz, kiedy wszystko gra, zaczynamy ściągać plik. W zależności od wybranej wcześniej opcji, dokonujemy tego z poziomu przeglądarki lub programu. Teraz pojawia się główna i jedyna różnica pomiędzy sposobami ściągania poszczególnych przyspieszaczy: jedne tworzą na dysku w wybranym miejscu tymczasowe pliki swojego typu, drugie - podobnie, ale tworzą także jeden plik .exe, abyśmy mogli bezproblemowo kontynuować ściąganie po ponownym połączeniu się z siecią. Tutaj chyba nie ma żadnego problemu - obydwa rozwiązania są w pełni "eser friendly" i nie ma się do czego przyczepić.

A teraz mała sztuczka dla tych, którzy darzą wstrętem każdy software inny od tego dostarczonego wraz z Windowsami:
Zwykła przeglądarka domyślnie zgrywa ściągane pliki do folderu "C:\windows\temporary internet files\" i można je stamtąd wyciągnąć (koniecznie przed zrestartowaniem komputera), a przy ponownej próbie ściągania - wsadzić z powrotem. Jeśli będziemy mieli trochę szczęścia, zadziała i będzie można kontynuować ściąganie.

Przyspieszenie



Drugim rodzajem wspomagania przeglądarek są małe programy, które działają jako nakładki na nie, ingerujące jedynie w ściąganie. Należy do nich np. Download Accelerator, który nie ma żadnego panelu kontrolnego, poza znanym wszystkim okienkiem ściągania, wzbogaconym o parę reklam (na czymś w końcu autorzy muszą zarabiać :) i dumny napis "Accelerating".
Nazwa programu jest, niestety, nieco myląca, ponieważ przyspiesza on bardzo nieznacznie, jednak, podobnie jak programu kilka akapitów wyżej, umożliwia ściąganie na raty, jeśli tylko taka możliwość jest dopuszczana na serwerze (a na niektórych nie jest, np. mp3.nawigator.pl, gdzie jesteśmy zdani na tradycyjny download). Akcelerator jest bardzo przydatny dla początkujących, ponieważ nie ma on wielu zbędnych opcji, tak jak specjalistycznie programy do dzielenia ściąganych plików, a co za tym idzie, jest bardzo prosty i jego obsługa nie powinna nikomu sprawić problemów.

FTP

Usługa internetowa o nazwie ftp to w sumie zupełnie co innego niż tradycyjne strony WWW, jednak wielu internautów styka się z nią, myślac, że to po prostu "strony bez tła i obrazków".
W zasadzie ściągając z ftp jesteśmy już w lepszej sytuacji, niż podczas męczarni ze stronami, ponieważ w większości przypadków oferują one o wiele większy tranfer oraz większe możliwości ściągania.
Jako że używając przeglądarki do obsługi ftp, robimy coś w stylu smarowania masła margaryną, musimy najpierw zaopatrzyć się w specjalistyczny programik, wyłącznie do "eftepe".
Na tym polu najsłynniejszym oraz, co tu ukrywać, dystansującym konkurencję na wiele kilometrów narzędziem jest CuteFTP, umożliwiający praktycznie wszystko, co tylko można wymyśleć na temat obsługi ftp: opcje ściągania na raty, uploadu (czyli wysyłania rzeczy na serwer, jedyne wyjście przy tworzeniu stron WWW), wszystkie możliwe rodzaje logowania się na serwer - słowem: wszystko.
Nas jednak dziś interesuje przede wszystkim download.
Aby ściągnąć cokolwiek przez Cute, wystarczy podać adres serwera oraz, jeżeli jest to wymagane, nazwę użytkownika oraz hasło (polecamy próby logawania się bez hasła na ftp://pentagon.gov :))). Teraz tylko klikamy w OK i jazda. Następują dziesiątki pokazujących się komend do i z serwera, po czym prędzej czy później ukazuje nam się lista katalogów lub plików (chyba, że serwer jest zapchany i nie ma dla nas już wolnego portu). Teraz pozostaje tylko kliknąć na wybranym pliczku, wybrać opcję download i patrzeć na szybko lecące w dolnej części ekranu procenty.

Jak więc widzicie, ściąganie ot, tak - przez kliknięcie na nazwie pliku jest mało szczęśliwym rozwiązaniem. Lepiej poświęcić kilka chwil na zapoznanie się z kilkoma użytecznymi programami, które naprawdę ułatwią wam życie.

WSZYSTKIE OPISANE TU PROGRAMY ZNALEZĆ MOŻNA NA POLSKIM MIRRORZE TUCOWS'A, POD ADRESEM: **http://tucows.it.pw.edu.pl/**

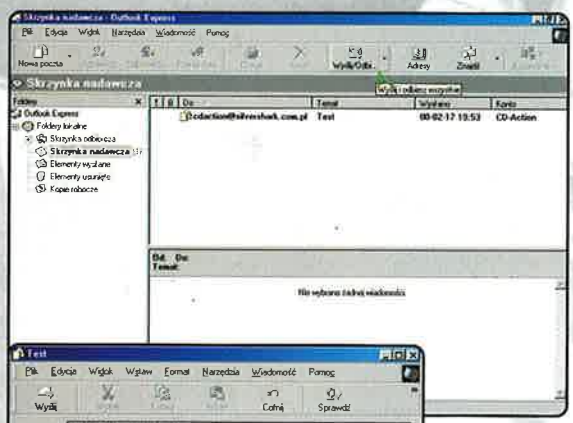
Darmowe konta e-mail

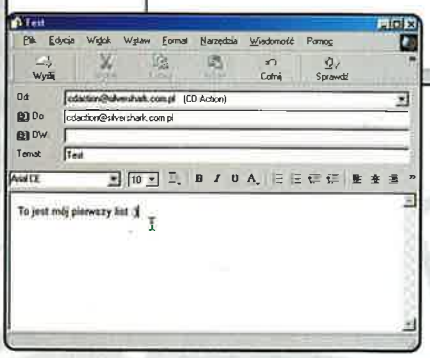
Przychodzisz do biura, zasiadasz za swoim biurkiem, włączasz komputer. Charakterystyczny dźwięk potwierdza załadowanie systemu. Klikasz na ikonie swojego programu pocztowego. Komputer loguje się do sieci Internet. Po chwili jesteś już gotowy na odebranie poczty e-mail...

Błyskał Sławek "Raziel"

Tak właśnie rozpoczyna swój dzień pracy wielu z nas. W dzisiejszych czasach Internet staje się podstawą do komunikacji oraz zdobywania informacji, a tu liczy się czas. Dzięki zaawansowanej technologii jesteśmy w stanie w ciągu zaledwie kilku sekund porozumieć się z osobą w innym kraju, a nawet kontynencie. Można więc powiedzieć, że mamy cały Świat w jednej dłoni. Dzisiejsza część poradnika ma właśnie za zadanie pokazać Wam, jak stać się obywatelem całej Ziemi. Więc przystępujemy do dzieła!

Obecnie każdy użytkownik Internetu może założyć sobie własne konto pocztowe. Mało kto decyduje się na usługę płatną, korzystając z serwera renomowanych usługodawców. Jest bowiem na polskim rynku kilka firm, które udostępnią nam konto za darmo. Najpopularniejsze przykłady to: Optimus (www.onet.pl), GO2 (www.go2.pl), ProMail (www.promail.com.pl), RMF FM (www.poczta.fm), Krakowski Komercyjny Internet (www.kki.net.pl), Pertus (web.pertus.com.pl), Polbox (www.polbox.pl), CrittBull (www.cb.pl), Free Net (www.free.net.pl). Każdy z wyżej wymienionych usługodawców ustala własny regulamin korzystania z kont e-mail.



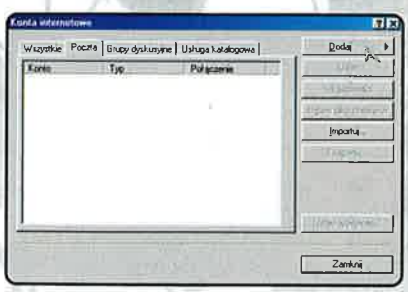


Jeśli dobrze poszperamy w sieci, to z pewnością zauważymy, iż różne firmy udostępniają nam inne, ściśle określone ilości miejsca na swoim serwerze. Chodzi o to, iż łączna objętość przechowywanych tam wiadomości nie może przekroczyć ustalonego limitu. Warto więc dobrze poszukać i wybrać tę najkorzystniejszą ofertę, a nie łapać się za pierwszą lepszą, jaka nam wpadnie w łapy.

Gdy już się zdecydujesz kogo wybrać, wejdź na stronę usługodawcy. Z pewnością w menu głównym znajduje się przycisk, który przeniesie cię do formularza, jaki musi wypełnić każdy nowy użytkownik konta. Będziesz musiał podać tzw. login, czyli nazwę, jaka jest słowem kluczowym dla wszystkich tych, którzy będą chcieli coś do ciebie wysłać, np. jeśli wybierzesz login "slawek", to twoje konto będzie miało taki adres (w wypadku serwera KKI): slawek@kki.net.pl. Gdy już zakończysz wypełnianie formularza (nie zapomnij wprowadzić hasła dostępu!), kliknij na "Załóż konto". Na koniec ujrzysz okno, w którym podane będą wszystkie parametry twego nowego konta. Możesz się już rozłączyć, ponieważ sieć nie będzie ci chwilowo potrzebna.

Teraz przystępujemy do konfiguracji programu pocztowego. Jeśli posiadasz Internet Explorera, to prawdopodobnie masz zainstalowany Outlook Express, natomiast razem z Microsoft Office otrzymujesz Microsoft Outlook. Od ciebie zależy, którego z nich będziesz używał (w ich wyglądzie i działaniu są nikłe różnice). Więc uruchom program pocztowy i postępuj według podanej instrukcji. Z menu "narzędzia" wybierz opcję "konta" (jeśli posiadasz MS Outlook z MS Office '97, to opcja ta może nazywać się trochę inaczej). Ukaże się nowe okno. Kliknij przycisk "dodaj ->" i wybierz "poczta...". W kolejnym oknie wprowadź nazwę, jaka będzie się pojawiała w polu "od" w wysłanych wiadomościach. Kliknij "dalej". Następnie wpisz adres e-mail, jaki został ci przypisany przez twojego usługodawcę (np. slawek@kki.net.pl). Przejdź do kolejnego okna. Tam zostaniesz poproszony o adresy serwera poczty przychodzącej i wychodzącej (In/Out). Tę informację znajdziesz na stronie internetowej, na której zakładałeś swoje konto (w przypadku KKI jest to kki.net.pl). Naciśnij "dalej". Teraz wprowadź swój login i hasło dostępu, które podałeś w formularzu (jeśli hasła nie wprowadzisz, to każdorazowo przy odbieraniu poczty zostaniesz o nie poproszony). W następnym oknie wprowadź nazwę twojego konta, która będzie wyświetlana przy wysyłaniu i odbieraniu poczty. Przejdź dalej. Tutaj wybierz typ twojego połączenia (przeważnie jest to linia telefoniczna). Kolejne okno (tych okien jest zbyt dużo, nie? :-)). Zaznacz to połączenie, którego domyślnie używasz do łączenia się z Internetem. Znowu kliknij "dalej" i po przyjęciu gratulacji - "Zakończ" (nareszcie!!!).

A teraz krótka instrukcja, jak wysyłać maile. W tym celu kliknij przycisk "zredaguj wiadomość", który znajduje się w lewym górnym rogu ekranu (przycisk ten posiada także strzałeczkę, która umożliwia zastosowanie papeterii - czyli tła dla naszej wiadomości). Ukaże się specjalne okno, gdzie w pierwszej od góry linijce zatytułowanej "do" wpisz adres e-maila osoby, do której chcesz coś napisać (jeśli chcesz swojego maila wysłać do kilku osób, wpisz ich adresy oddzielone średnikami lub przecinkami). W polu "temat" napisz po prostu temat np. Dla Sławka. Treść wiadomości wpisujemy w prostokącie poniżej. Jeśli zechcemy do maila dołączyć jakiś plik, najlepiej spakowany (byle nie był to Nuke albo Trojan :-)), to klikamy ikonkę spinacza i wybieramy załącznik. Teraz połącz się z Internetem i kliknij kopertę, czyli "wyślij" i odczekaj chwilkę (jeśli natomiast chciałbyś wysłać wiadomość później, należałoby wybrać opcję "wyślij później, używając..." z menu "plik"). Aby odebrać czyjąś (lub swoją) wiadomość, należy kliknąć "wyślij i pobierz" (wtedy też zostają wysłane wszystkie wiadomości ze skrzynki nadawczej). To na tyle...



To już prawie koniec :-(. Mam jednak dla was kilka rad i uwag. Po pierwsze - jeśli masz kilka skrzynek pocztowych, tylko jedna może być domyślną tzn. ona będzie w pierwszej kolejności "zauważana" podczas wysyłania wiadomości. Po drugie - jeśli chcesz zrobić komuś kawał i coś "ciekawego" mu wysłać, wiedz, że ten ktoś będzie znał twoje dane i mail (tzn. tylko te, które wprowadziłeś w programie pocztowym), więc zanim coś takiego zrobisz - dobrze się zastanów :-). Po trzecie - przed wysłaniem pierwszego, poważnego maila warto zrobić mały teścik, wysłać wiadomość samemu sobie :-). Po czwarte - jeśli mamy do wysłania kilka wiadomości, nie opłaca się wysyłać każdej oddzielnie (bo rachunki rooosną aż do księżyca!). Najlepiej przy pomocy polecenia "wyślij później" zgromadzić je w "skrzynce nadawczej" i wtedy skorzystać z przycisku "wyślij i pobierz". Po piąte - dbaj, aby objętość twoich listów była minimalna tzn. nie wstawiaj tam obrazków typu BMP (najlepiej skonwertuj je na JPG lub GIF). Po szóste - zwróć uwagę na to, iż każda nowa wiadomość po przeczytaniu traci "wytłuszczenie". Dzięki temu możesz kontrolować swoją skrzynkę.

To już chyba wszystko na temat zakładania skrzynek pocztowych. Teraz możesz już wysłać wiadomość do swojego przyjaciela :-). W krótkim czasie zorientujesz się, jak pomocną rzeczą są e-maile. Zamiast tracić pieniądze na znaczek, łączysz się z Internetem, wpisujesz co chcesz i klikasz przycisk. Tylko nie popadnij w manię, bo będzie cię to naprawdę dużo kosztowało! I to w dosłownym tego słowa znaczeniu. I nie szalej też z ilością kont, bo w końcu się w tym wszystkim pogubisz i tyle z tego będzie... Na razie(!)!

KALEJDOSKOP WWW

Następne linki, które warto dodać do "Ulubionych". Przypominam żebyście sami przysyłali propozycje na następne witryny, które powinny się tu znaleźć - blood@go2.pl

blood & Kolek

www.komisky.2n.pl

Któż z was nigdy nie miał w ręku komiksu i nie zagłębił się w jego lekturze? W USA ta forma rozrywki jest bardzo popularna, o czym świadczą, pojawiające się co miesiąc, setki nowych pozycji, serii regularnych jak i pojedynczych, nie mających dalszego ciągu perełek. Prezentowana strona przedstawia nam prawie każdą pozycję, wydaną na polskim rynku. Oprócz aktualizowanej na bieżąco listy nowości komiksowych, na naszym rynku znajdziesz galerie, chata, przedstawienie postaci jak i twórców biorących udział w dalszym kontynuowaniu kultury obrazkowej :), listę przebojów, giełdę oraz specjalny dział poświęcony Mandze (Nie wiem dlaczego jest oddzielana od innych komiksów ;). Bezapelacyjnie NAJLEPSZA polska witryna dla pochłaniających w ogromnych ilościach komiksy ;).

psx.gad.pl

Kiedyś "Plej" przewyższał możliwościami "normalnego" peceta (tzn. za czasów P90 16ram), teraz jednak sytuacja się odwróciła i nędzne 2mb ram pamięci graficznej PSXa jest NICZYM :))). Sorry, że obraziłem taką dużą rzeszę polskich posiadaczy tej konsoli co już weszła do historii...ale niestety taka jest prawda :(. Tzn. tak myślałem aż do czasu, gdy zajrzałem na tą stronę... codzienne aktualizacje i nowe wiadomości o nadchodzących tutułach na konsole firmy Sony, jak i na jej pierwszą osłonę jak i na PSX2, który ma być dosłownie "Kombajnem multimedialnym" (Filmy na DVD, muzyka CD, gry) i przez jakiś czas będzie prezentował grafikę o niebo lepszą od tej prezentowanej na naszych skromnych ;) Pentiumach][i Athalonach. Dobra, na tym WWW, oprócz już wspomnianych codziennych niusów, znajdziecie jeszcze galerie, recenzje, dział z plikami (wygaszacze, filmowe i muzyczne "zajawki"), opisy sprzętu oraz jeszcze inne podstrony, na których opisanie po prostu nie ma miejsca. Następna najlepsza WWW na dany temat w naszym kalejdoskopie...

nd4spd.gad.pl

Jedna z wielu polskich stron o grze "Need For Speed". Tym co przyciąga do strony rzesze fanów tej "wyścigówki" jest BARDZO obszerna lista samochodów ze wszystkich NFS - każdy samochód opisany i opatrzony poroma zdjęciami (Dodge Viper... ugh, mieć takie autko na własność :). Natomiast w dziale pliki ogrom :) nowych samochodów do nfs 3 i 4, do ściągnięcie na swojego twardziela i przetestowania podczas jazdy :). Jest także tutaj parę artykułów, tipsów czy linków do innych stron poświęconych tej cooltowej gierce.

rts.gry.pl

Tym razem coś dla fanów RTSów - witryna traktująca o wszystkich grach z tego gatunku (Chociaż... Battlezone2 RTSem? Nie powiedziałbym :)). I tradycyjnie - Newsy, Recenzje, Zapowiedzi, Tipsy, Galeria oraz pliki. Codzienna aktualizacja itp. Podsumowując - standard, ale w dobrym wykonaniu, najlepsza to nie jest, ale na pewno jedna z lepszych...

www.bev.alpha.pl

Jeszcze "gorąca" strona o Quake2 i Quake3. Jak wiecie, lubię tego typu gry :) i nie tylko, dlatego strona mi się bardzo spodobała - już na wstępie wita nas hmm... pani grająca w Quake, pewnie zawodowo ;). Bardzo ciekawie przedstawia się dział z Qartami, jakże miło popatrzeć jak wojowniczka z Q2 daje kopa Larze C. (ofkoz z szacunkiem dla fanów pani Croft ;) . Że tak to ujmę - bardzo intrygująca witryna :).

www.valhalla.com.pl/baldur/

W Polsce jest bardzo wielu fanów wspaniałej gry RPG pod tytułem: Baldur's Gate. Strona pt.: "Pamiętnik Balduriana" jest kompendium wiedzy dla każdego fana tej gry. Gracz nie może sobie wymarzyć lepszej witryny. Znaleźć tam można dosłownie wszystko, począwszy od ras, a skończywszy na solucji! Możemy się dowiedzieć wszystkiego na temat broni, tarczy i wszystkich magicznych przedmiotów. Na tym twórcy strony nie poprzestali. Mamy nawet "Salę obrad BG 2". Niestety strona nie uchroniła się od błędów. Szkoda. Prawdziwych maniaków zapraszam na tę świetną stronę.

skryptomania.koti.com.pl

Strona, ktora może, a nawet powinna przydać się webmasterom. Na tej wspaniałej witrynce możemy znaleźć bardzo przydatne skrypty Javy, DHTML i nie tylko. Po co szukać po całej sieci? Na tej stronce znajdziecie wszystko, czego Wam potrzeba. Ideał. Sam korzystam ze skryptow dostępnych na tej witrynce. Tego się nie da opisać. To trzeba zobaczyć. Polecam koniecznie, zwłaszcza początkującym webmasterom. bardziej zaawansowani też powinni ją zobaczyć!

www.gratis.pl

Następna strona poświęcona webmasterom. Znajdziemy na niej wszystko, czego nam trzeba. Bardzo duża biblioteka skryptów, informacje o darmowych usługach, nawet wersje testowe gierek. Wspaniale. Każdy, kto chce zdobyć darmowe miejsce w internecie, będzie się tu czuł jak u siebie w domu! Ja sam dzięki tej witrynce założyłem sobie kilka kont "bez kłoty", czyli bez ograniczonego miejsca na dysku. Super extrasowa stronka. Zapraszam!

www.valhalla.com.pl/fifa2000/

Witam fanów komputerowej gry Fifa 2000! Ta stronka jest wielkim składem ważnych informacji o tematyce oczywiście tylko "fifowej"...Recenzje, porady, archiwum, pliki to wszystko znajduje się pod danym adresem. Można się już przyzwyczaić, że serwis Valhalli zawiera wyczerpujące informacje o poszczególnych grach. Stronka jest bardzo często uaktualniana, co powoduje większe nią zainteresowanie. Każdy fan gry Fifa 2000 powinien ją zobaczyć. Na pewno znajdzie tam bardzo przydatne informacje!

Cała prawda o any keyu

"HIT ANY KEY TO CONTINUE"

Skąd się wziął? Kim lub czym jest? Pojawia się w najbardziej nieoczekiwanych momentach i występuje tak licznie, że często nawet nie zauważamy jego istnienia. Czy widząc hasło "PRESS ANY KEY", zastanawialiście się w ogóle, do czego służy ten klawisz, tak niewinnie zajmujący miejsce na naszych komputerowych klawiaturach? Jeśli nie zauważyliście jego istnienia, lub też zauważyliście, ale nie macie pojęcia skąd się wziął i do czego służy - ten uświadamiający artykuł jest właśnie dla Was!

Mr Jedi

Korzenie

Pierwszych, dosyć prymitywnych wersji any keya, w postaci spustów zwal(ni)ających, używano już we wczesnym średniowieczu. Any key najczęściej umieszczany był w drzwiach, oknach i wszelkiego rodzaju mechanizmach (jak np. katapultach, kuszach, spłuczkach klozetowych itp.). Nasi przodkowie, nie dysponując fachowym słownictwem, często używali nazw uniwersalnych, zrozumiałych dla każdego śmiertelnika, stąd popularne powiedzonko "hit any key", szybko przyjęło się wśród pospólstwa. Wyobraźmy sobie na przykład sytuację, gdy jakiś ważny mieszkaniec jakiegoś grodu (czy też innej osady), jak każdego ranka, udał się do gospody i, zapijając suto zaprawionym miodkiem, stracił nagle umiejętność rzeczywistej oceny swojego otoczenia. (Mówiąc prościej - skuł się jak młody dzik bengalski) i zapomniał jak się obsługuje klamkę w drzwiach gospody - czyli naszą prymitywną wersję any keya. (Aby całkowicie rozjaśnić sytuację, muszę tutaj dodać, że karczmarz też się skuł, i to o wiele mocniej, dlatego siłą rzeczy nie mógł pomóc naszemu bohaterowi; a że wszyscy obecni w gospodzie zostali poddani operacji "oklepania masek" przez naszego oszołomionego bohatera [przy pomocy najprymitywniejszej wersji any keya - maczugi], zanim ten stracił poczucie rzeczywistości, to również i oni nie byli w stanie mu pomóc).

U dołu:
Książe McJoypad na wakacjach u murgrabiego Rufio.

A zatem podsumujmy - nasz bohater nie jest w stanie wyjść z karczmy (Pod Nieświeżym Śledzikiem). Mało tego - nasz bohater nie jest nawet w stanie wstać, a tym bardziej podejść do drzwi i uruchomić mechanizm klamkowy, doprowadzając tym samym do otwarcia tychże drzwi - że już o opuszczeniu lokalu nie wspomnę. Co zatem robi nasz bohater? Nasz bohater podpełza pod drzwi (należy tutaj zwrócić uwagę czy drzwi otwierają się do środka, czy na zewnątrz; bo jeśli otwierają się do środka - nie należy zbyt blisko pod nie podpełzać, gdyż nie da się ich otworzyć, a jeśli na zewnątrz - w tym momencie nie ma problemu; natomiast na styl pełzania naszego bohatera miłościwie opuśćmy zasłonę milczenia - i tak się już dostatecznie sponiewierał). Następnie nasz bohater woła o pomoc, nadając na falach niskich (bo nisko upadł nasz protagonista), o potrzebie użycia any keya (czyli w tym wypadku naszego mechanizmu klamkowego) oraz wyjścia na zewnątrz. Jeśli obok będzie ktoś przechodził, być może zlituje się nad naszym nieszczęśnikiem i użyje czegoś, co znajdzie w drzwiach, aby je otworzyć, gdyż popularne określenie "any key" będzie dla niego zrozumiałe, choćby nie wiadomo jak bardzo by nasz oszołomiony bohater majaczył. I tym oto sposobem problem zostanie zażegnany. Jak zatem widać na powyższym przykładzie, any key spełniał bardzo istotną rolę w życiu naszych przodków... Precz z łapami! Jeszcze nie skończyłem!

Przejdźmy do kolejnych przykładów. Any keye stosowane były również i w czasach późniejszych (a niektórzy wysuwają śmiałe onegdaj teorie, że jakoby, azaliż, aczkolwiek, być może również i w czasach wcześniejszych - tutaj kłaniają się maczugi i inne akcesoria i aplikacje 1-bitowe (od bicia)) - służące jako przedmioty do uruchamiania tajnych mechanizmów. (Np. bardzo tajnych zapadni w starych zamczyskach, czy też jako część mechanizmów w bramach wjazdowych do warowni). W takich przypadkach any key mógł być użyty zarówno świadomie (tutaj kłania się dźwignia do opuszczania krat w bramie wjazdowej zamku lub uruchamiająca gilotynę, w której tkwił bogaty wujek, zamierzający wcześniej dożyć 100 lat), czy też nieświadomie (w przypadku zapadni, której aktywacja miała miejsce po przekręceniu [także nieświadomym] główki posążka, stojącego przy schodach w zachodnim skrzydle zamku McGregor). Dodać tutaj należy, że aby odwrócić proces aktywacji zapadni, należało tę samą główkę nieco skrzywić, UDERZAJĄC ją w lewe ucho, a zatem krzyk spadającego straceńca: "Hit any keeeeey!" - był w kulturze szkocko-bengalskiej bardzo rozpowszechniony i, a juści, żywo używany... Precz z łapami powiedziałem.

Żeby nie być gołosłownym przytoczę kilka historycznych faktów z historii tzw. "szkockiego anykeyizmu". Jedną z najsławniejszych ofiar zapadni uruchamianej przez any key był szkocki murgrabia Rufio (jako ciekawostkę dodam tutaj, że murgrabia swoje nietypowe imię odziedziczył po ciotecznej stryjence ze strony jaśniepana córki jego byłej), znany wszem i wobec z doskonałego wina, które każdego roku opuszczało jego przepastne najpierw winiarnie, następnie piwnice, po czym znikało w jego nie mniej przepastnym brzuchu. A zatem, jak podaje kronika rodzinna rodu Sztetmajerów, murgrabia Roku Pańskiego tysiąc sto pięćdziesiątego czwartego, o godzinie jedenastej minut czterdzieści pięć koma osiem, opuścił swoje łoże, po czym, jak każdego ranka, krokiem sprężynująco-zataczającym, udał się do kuchni, aby uszczuplić zapasy domowego gąsiorka. Niestety, jak podają historycy, murgrabia do owej kuchni nigdy nie dotarł. Nieszczęśliwy traf chciał, że owego feralnego ranka murgrabia pomylił korytarze i zamiast udać się wprost do upragnionej kuchni, aby pociągnąć z ukochanego baniaczka, nasz bohater skierował swe owłosione, chlaszczące stopy do tajnego korytarza w skrzydle zachodnim i chcąc nie chcąc wpadł (nieświadomie) na any key, a następnie pogrążył się w otwartej dziurze zapadni w pozycji pionowej nogami w dół. Z historii wiadomo, że nasz bohater nie przeżył tego wypadku, lecz wielu histo(e)ryków twierdzi, że w tej sprawie jest wiele niejasności. Przyjrzyjmy im się bliżej.

Profesor George Harrison z Columbia University twierdzi na przykład, że murgrabia Rufio był zbyt otyły, aby zmieścić się w owym otworze, a tym bardziej do niego wpaść. Natomiast doktor docent habilitowany Jerzy Bimbułka z Uniwersytetu w Warszawie dodaje, że uruchomienie tego mechanizmu nie było możliwe, gdyż ze względu na panującą tam wilgoć części mechanizmu doznały zbyt daleko posuniętych uszkodzeń. Jednak mimo tych nieścisłości murgrabia Rufio uważany jest za pierwszą historycznie udokumentowaną, śmiertelną ofiarę any keya. (Co prawda są też teorie, że - będąc głodnym - sam się zjadł, ale to już jawna manipulacja; Rufio był wszak wegetarianinem!).

Inną z kolei ofiarą była pokojówka szkockiego księcia McJoypada (dokładnie sto lat później od przypadku omawianego powyżej), która pewnej burzliwej nocy, wychodząc za nagłą potrzebą, nadziała się na kopię pomnika jej królewskiej mości, stojącego w salonie zielonym. Dzida ta była swoistym any keyem, gdyż uruchamiała spłuczkę w wychodku księcia na pierwszym piętrze jego posiadłości. (Zgodnie z regułami wszelkich gier FPP/

Uwaga!!!

Jeśli Twoje programy nie chcą działać, a system cały czas się wiesza - być może właśnie to jest przyczyną Twoich problemów! Teraz możesz je łatwo usunąć!
Przeczytanie tego tekstu grozi stałą utratą inteligencji.

TPP, bardzo popularnych w tamtych czasach). Odpowiedź na pytanie, czy zdarzenie to było z góry zaplanowane przez księcia, czy też było zwykłym zbiegiem okoliczności, do dnia dzisiejszego nie zostało wyjaśnione. Faktem jednak jest, że Alojzy - służący księcia McJoypada, twierdził, że w tym samym momencie, gdy pokojówka uległa czołowej części śródździdzia dzidy jej królewskiej mości, książę właśnie kończył korzystać z wychodka na pierwszym piętrze. Przypadek, czy prowokacja? Tego niestety nie wiemy. Archiwa rodu będą bowiem odtajnione dopiero w AD 2334.

Ostatnim już przypadkiem, który tu przytoczę, był dziadek samego mylorda Pompondur (Rok Pański tysiąc trzysta osiemdziesiąty ósmy), który nie usłyszał (jako, że miał kłopoty ze wzrokiem), iż toaleta znajdująca się w jego sypialni jest w rzeczywistości jednym wielkim any keyem i służy tylko i wyłącznie pozbywaniu się niewygodnych gości.

Ale proszę sobie nie myśleć, że any keye były używane tylko w średniowieczu - o nie! Otóż proszę sobie wyobrazić, że wielu sławnych ludzi wręcz obsesyjnie używało any keyów, często nie zdając sobie sprawy z tego, że mają do czynienia z tą niezwykle wtedy rzadką wersją wciskaczy. Przykładów jednak w tym wypadku nie podam, gdyż nie chcę wywoływać zgorszenia wśród czytelników. Powiem tylko tyle, że jak dorwę Bździągwę, to ma przechlapane.

Czasy obecne

Dzisiaj any key stał się rzeczą powszechnie znaną i normalną dla całej rzeszy użytkowników komputerów. Prośby wielu programów o użycie tego popularnego klawisza stały się dla nas wszystkich codziennością. Dziś już nikt sobie nie wyobraża życia bez używania... any keya i nikt nie kojarzy tego niewinnego klawisza z często dramatycznymi zdarzeniami z przeszłości. Klawiatura komputera bez tego kultowego klawisza praktycznie nie mogłaby istnieć. To znaczy mogłaby, no, ale co by to była za klawiatura? Klawiatura bez any keya, to klawiatura... bez any keya i bez sensu. Dlatego klawiaturom bez any keya zdecydowane NIE!

No dobrze, ale powiedzmy sobie szczerze, kto z nas tak naprawdę zdaje sobie sprawę z wyjątkowości tego klawisza? Pozwolą Państwo, że uprzedzę odpowiedzi: niewielu. (najczęściej masoni w butach Nike - a ilu jest takowych w Polsce?). A właśnie, i tutaj jest pies

pogrzebany (również ofiara any keya, ale to już zupełnie inna historia). Pojawia się zatem pytanie - ilu z nas naprawdę wie, jak należy używać any keya? No ilu? Ha! Czas zatem na małą obstrukcję... eee... instrukcję obsługi.

Instrukcja obsługi

Any key umiejscowiony jest dokładnie pomiędzy klawiszem prawego ALTa, a prawym klawiszem funkcyjnym (patrz: ilustracja). Uwaga - proszę nie szukać any keya na dżempadach (tam są tylko Kapsloki, których pochodzenie łatwo wywieść z mitologii germańskiej - o nich może przy innej okazji). Any keye nie występują też na małsach. Ostatnia odmiana małsa, która miała na grzbiecie szereg any keyów wymarła w trzeciorzędzie (gdzieś w okolicy środkowego krzesła). Niestety, nie zawsze jednak mamy wyraźnie zaznaczone na klawiaturze, że dany klawisz jest any keyem. [Część producentów uległa lobby firmy PressEnter Ltd. i ukryła any keya przed oczami użytkowników, udając, że go wcale nie ma!].

Używać any keya należy wyłącznie w trzech przypadkach: gdy wymaga tego program ("press any key"); gdy mamy na to ochotę, oraz bez specjalnej potrzeby. Any keya najlepiej jest wciskać palcem wskazującym prawej ręki pod kątem 80 stopni i przy nacisku max 20 gramów na cm kwadratowy. Dopuszczalne jest także skakanie po tymże klawiszu, ale to w sporadycznych przypadkach i koniecznie w różowej, koronkowej bieliźnie z pomponikiem. (Nie należy również zapominać o różowych goglach, które wymagane są w przypadku nazbyt jaskrawego oświetlenia w pomieszczeniu, w którym dokonujemy użycia any keya). Inną z kolei sprawą jest odpowiednia wilgotność powietrza, temperatura i kolor ścian. Wszystkie te elementy zostały omówione w trzytomowym opracowaniu pt. "any key a problem otoczenia", autorstwa profesora Teodobiusza Bździągwy-Gwintówki, a zatem nie będę tego tematu rozwijał w tym tekście, natomiast wszystkich zainteresowanych odsyłam do wspomnianej literatury, autorstwa sławnego badacza historii any keya - profesora Gonzalesa Grzegorzółki Romanowa-Łosia. Powiedziałem precz z łapami.

Ci, którzy zaznali rozkoszy any keya

Ostatnio w światowych środkach masowego przekazu pojawiają się głosy twierdzące, jakoby any key i wszystko co jest z nim związane, to jeden wielki szwindel. Otóż pragnę zadać kłam tym twierdzeniom i oświadczyć wszem i wobec, że to są bezpodstawne oszczerstwa! To policzek dla wszystkich anykeyowców! Że o lokaju hrabiego DeSiorbak nie wspomnę. Na poparcie mych słów poniżej przedstawiam wypowiedzi osób, które doświadczyły dobroci any keya.

Na początek oddajmy głos gospodyni domowej, pani Genowefie (lat 53, kawaler, żonata od trzech lat, bez nałogów): "Na początku myślałam, że to kolejne przereklamowane urządzenie, ale gdy zaczęłam regularnie używać any keya, moje życie stało się lepsze! I bielsze!".

Trochę inaczej na to patrzy trzydziestosześcioletni górnik z Zakopanego, pan Eustachy Dreblinka (lat 32, troje dzieci, karczmarz, dzisiaj jeszcze nie karany): "Odkąd juści pamiętam, zawsze miołech problem z prawidłowym układem tanecznym w drugim akcie "Jeziora łabędziego". Odkąd zacząłech używać any keya, moja klawiatura stała się wzorowym przykładem sztygarskiego rzymiosła popkultury".

Natomiast najdobitniej o wspaniałych walorach estetyczno-leczniczych any keya świadczy wypowiedź niewinnej, ośmioletniej Zosi z Katowic (lat 8, Zosia, dożywocie za morderstwo pluszowego misia): "Any key jest OK!".

No proszę, no i czyż można nie zaufać (UF! UF!) tak wspaniałym dowodom cudownych wręcz zalet any keya? - nie można. Dawajcie tu Bździągwę!

Any key podbija świat

Zaczęło się od niewinnego (a juści!) mechanizmu spustowego, ewoluowało do klawisza na komputerowej klawiaturze, ale na tym nie koniec! Any key trafił pod strzechy w postaci komiksów (numer jeden na komiksowej liście w Zimbabwe: "Przygody Superanykeyamena i Minibambina") filmów (ekranizacja z roku 1995, reżyseria: Kurt Waldhaim, scenariusz: John Wierzbosky - "Any Key i zagadka troglodytów"), a także w postaci gier video (Playstation: "Any Key Action!" oraz Gameboy: "Any Key Atraction"). Z ostatnich wieści wiadomo, że trwają właśnie prace nad wersją powieściową (Anny Wookie - "Anykeyowe opowieści bez dymka", wyd. Wiedza i Miedza) oraz serialem dla młodzieży, który to ujrzy światło dzienne na początku przyszłego roku ("Any Key Action: Stacja Kosmiczna"). Pojawiły się nawet pogłoski o filmie z udziałem any keya w wersji erotycznej! ("Presssss meeeeee!").

Konieczność posiadania any keya

Posiadanie any keya na klawiaturze komputera w dzisiejszych czasach jest rzeczą nieodzowną. Brak tego niepozornego klawisza może wpłynąć na wiele programów, a nawet na sprzęt zainstalowany w naszym komputerze. Wiele programów, zanim zostanie uruchomionych, testuje naszą klawiaturę, aby sprawdzić, czy znajduje się tam any key. Oczywiście, w przypadku braku rzeczonego klawisza dany program nie zostanie uruchomiony! Brak any keya w niektórych płytach głównych może nawet doprowadzić do przepalenia procesora! Tak, tak, nie ma się co dziwić. Być może kłopoty z prawidłowym działaniem Waszego komputera spowodowane są właśnie brakiem any keya!

Co zatem czynić, gdy na naszej klawiaturze nie ma any keya? Odpowiedź jest tylko jedna - natychmiast się jej pozbyć! Ewentualnie upgradeować w specjalistycznych punktach usługowych. Taki zabieg nie jest rzeczą skomplikowaną i stosunkowo tanią, więc nie powinno być z tym większych problemów. Może to co prawda wywołać zupełnie niegroźną reakcję alergiczną u 1% użytkowników - ale producent zapewnia pokrycie wszelkich kosztów pogrzebu oraz wynajęcie adwokata, który na pewno wygra w sądzie ze 100 zł odszkodowania dla rodziny eksużytkownika. Jednak takie drobne niedogodności nie powinny odstraszać naprawdę ambitnych użytkowników komputera, dla których życie bez any keya i tak nie ma sensu.

Podsumowanie

Powiedzmy sobie wprost - any key jest klawiszem kultowym i nawet jeśli wyda się Wam rzeczą zbędną, posiadać go po prostu wypada i koniec. Kto nie ma any keya, nie ma prawa nosić znaczka!

PRESS ANY KEY FOR NEXT PAGE

Ocena:
CDA Poleca

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Any Key Corporation
Dystrybutor:
Any Key Polska tel. 0700 700...
Internet:
http://www.hamsterdance.com
Wymagania:
klawiatura PC
Akcelerator:
koniecznie!
Cena:
zależna od cenników punktów usługowych lub wliczona w cenę klawiatury

Plusy:
- uniwersalne zastosowanie
- ułatwia obsługę komputera
- niezbędny do prawidłowego działania sprzętu i oprogramowania
- usuwa wiele awarii
- przyjazne międzymordzie
- łatwy do przełykania
- jedyny słuszny i poprawny politycznie
- patrz mi prosto w oczy - jesteś zahipnotyzowany - przyślij swojego gumowego kurczaka do redakcji

Minusy:
- uzależnia użytkownika
- użytkuje uzależniacza
- czasami gryzie i świntuszy, a także obnaża się w metrze

Demo na CD 13/1999

REDAKCJA OD KUCHNI

Zibi: Postanowiliśmy napisać dla was prawdziwą historię CDA. Nie jest to proste zadanie, bo redaktorzy pracujący nad tym czasopismem kłamstwo mają we krwi (oprócz całej masy trujących substancji i naprawdę odrobiny czerwonych krwinek). Na początek potrzebne jest jakieś oficjalne zagajenie. Jako typowy naczelny cierpię na przerost wysokiego mniemania o sobie, dlatego wydawało mi się, że mam coś ważnego do powiedzenia. Po chwili głębszej refleksji zauważyłem, że najrozsądniej będzie jednak wycofać się do czasu za plecy załogi, a kiedy ta upora się już z przeważającymi siłami przeciwników, wyjdę przed szereg i sam sobie przyznam order. Uwielbienie i podziw czytelników powinny być już tylko naturalnym następstwem.

Jedi: Jak by nie patrzeć na naszą pracę, trzeba przyznać, że jest ona poniekąd zabawą (i pomijam tutaj redakcyjne pikniki z gumowymi kurczakami). Sam pamiętam, że jako dzieciak, czytający pisma komputerowe, wyobrażałem sobie pracę w takim miejscu, jak jedną wielką zabawę. Potem ten pogląd szybko został zweryfikowany przez codzienne obowiązki i po prostu (co tu kryć) ciężką pracę, która jednak (mimo wszystko) ma miejsce w tym przypadku; jednak gdy już mam za sobą te kilka latek męczenia joya i bicia klawiatury, chwilami nie mogę się oprzeć wrażeniu, że jednak poniekąd oddaję się radosnej zabawie...

Smuggler: Naprawdę, gdy nieraz czytam sobie Wasze listy - odnośnie naszej pracy - albo śledzę dyskusję na liście poświęconej grom, to śmiech pusty bierze. Bo wedle Was nasz dzień wygląda mniej więcej tak:

10.00 - pierwsze skacowane niedobitki pojawiają się w redakcji. Mętnym wzrokiem ogarniają pobojowisko, kopnięciem nogi rozrzucają stos pustych puszek po tym bezalkoholowym, zapadają w puchowe fotele przed komputerami. Ubrane w skąpe bikini hosstessy roznoszą mrożony szampan i kanapki z kawiorem.

10.30 - rozlega się Marsz Imperialny Johna Williamsa - nieomylny znak, że nadchodzi Naczelny. Głośna muzyka budzi odsypiającą imprezę redakcję. W powietrze lecą puste puszki (lekkie) i ciężkie słowa. Drzwi otwierają się i pojawia się wieeelkie pudło z grami, wnoszone przez Naczelnego. Redaktorzy niedbale grzebią w czeluściach pudła. Ta jedna do recenzji, te dwadzieścia do prywatnego użytku...

11.00 - włączamy komputery i zaczynamy grać.

15.55 - wyłączamy komputery i zaczynamy spisywać swe wrażenia z gry.

16.00 - recenzja napisana! Ogólna radość (znów szampan płynie). Redakcja wychodzi z budynku. Każdy z redaktorów wsiada do 3 samochodów naraz (tak, tak, nie wiem czy wiecie, ale - jak pisał jeden Bardzo Poważny Teraz Redaktor Pewnego Netowego Serwisu - my tu zarabiamy tak straszliwe pieniądze, że mieć 3 samochody to dla nas pestka. Zresztą otrzymaliśmy je za to, że w ogóle raczyliśmy być redaktorami). Niewolnicy niosą worki pełne zarobionych dzisiaj pieniędzy. Co ładniejsze hostessy nieśmiało wciskają się na tylne fotele. Cała kawalkada wozów rusza w kierunku najbliższego pubu. To był ciężki, ale typowy dzień w redakcji...

Ech, naprawdę piękna wizja. I jak każda piękna wizja nieco fałszywa. A oto jak mniej więcej wygląda nasz REALNY dzień.

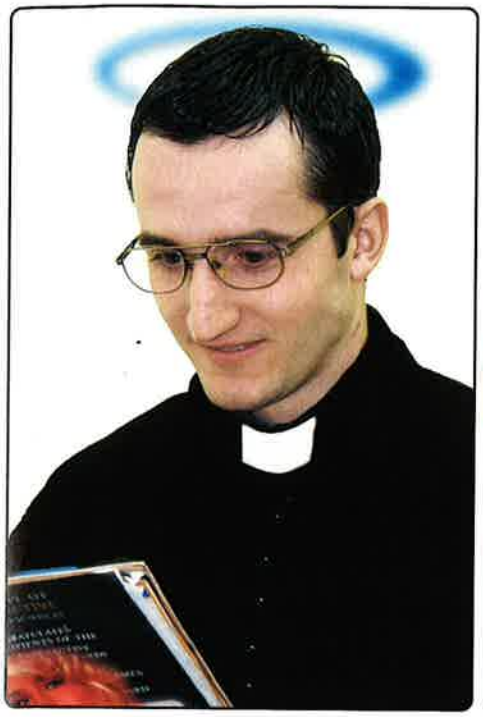
7.45-8.15 - redakcja wpada do budynku, podpisuje listę. Ci ostatni narażeni są na ciężkie spojrzenia szefostwa, jako że formalnie rozpoczynamy pracę o 8. Do 9 trwa ogólne przeglądanie emaili, surfowanie po sieci, ściąganie newsów, nowych dem itd. Potem przerwa śniadaniowa i bierzemy się do roboty. Czyli gramy. Ale nie tylko gramy.
My naprawdę robimy mnóstwo innych rzeczy, których nie widać na papierze - ale bez nich pismo nie mogłoby powstać. A to screeny trzeba pościągać, a to teksty jakieś przetłumaczyć, a to przedzwonić do dystrybutora celem weryfikacji danych, a to odpowiedź na telefon jakiegoś czytelnika (Ech... dzwonicie, dzwonicie - czasem zamiast sięgnąć po gazetę wygodniej jest przedzwonić do CDA i zdumieć się, że nikt z pamięci nie poda, jak to przejść 245 level w Jajecznicy z Kosmosu 12. A przecież ta gierka ma zaledwie 24 lata!). Trzeba też nagrać audycję do radia, wykłócać się z DTP odnośnie wyglądu strony z recenzją, przetestować demko czy program itd., itd. Mówiąc krótko, sprawa wygląda tak, że połowa redakcji biega (tak, u nas rzadko kto chodzi - wszystko robi się w biegu) po pomieszczeniach z obłędem w oczach i plikami rozmaitych kartek. Zaś druga połowa siedzi ze słuchawkami na uszach [hueh... właśnie męczę nowy Sentenced ;) - dop. Eld)] i pustym wzrokiem patrzy w ekran lub stuka w klawisze (co jakiś czas obie części redakcji zamieniają się miejscami). Od czasu do czasu przez gwar przebije się bolesny okrzyk kogoś, komu właśnie zwisła gra, wykasował się od godziny (albo pięciu) tworzony tekst, padł monitor/HDD/cokolwiek. Do tego dość często brzęczą telefony, drukarki plują strugą kartek, faksy zadrukowują rolki papieru, ktoś biada, że sieć wolno chodzi, inny z rykiem domaga się wyjaśnień, kto mu zgarnął z biurka Bardzo Ważny Kompakt, itp., itd. W sumie, prawdę mówiąc, nic ciekawego się nie dzieje. Fakt, że czasem dla relaksu nisko latają dowcipy (nisko, bo ciężkie - pozdrowionka dla El Generala, Głównego Dostawcy) albo nawiąże się jakaś gorąca dyskusja... Około godziny 16 zaczyna się przerzedzać. Przy czym nasz dzień pracy zawiera się w przedziale "od 8 do aż się zrobi", więc czasem paru nieszczęśników siedzi... i siedzi... i siedzi... Są tacy, co jak wychodzą przed 18, zaznaczają to w kalendarzyku, żeby mieć co wspominać i świętować.

Eld: Tiaaa... po prostu przez cały miesiąc mamy "deadline". Wszyscy latają jak opętani i nie ma nawet czasu na pogawędki dotyczące gierek. Kiedyś było trochę inaczej. Przez pierwsze dwa tygodnie po zamknięciu numeru "docieraliśmy się". Był czas na łażenie po sieci, granie w ulubione gry, rozmowy towarzyskie. Teraz o tym nie ma mowy (a przynajmniej w takim wymiarze jak kiedyś). Praca, praca, praca.

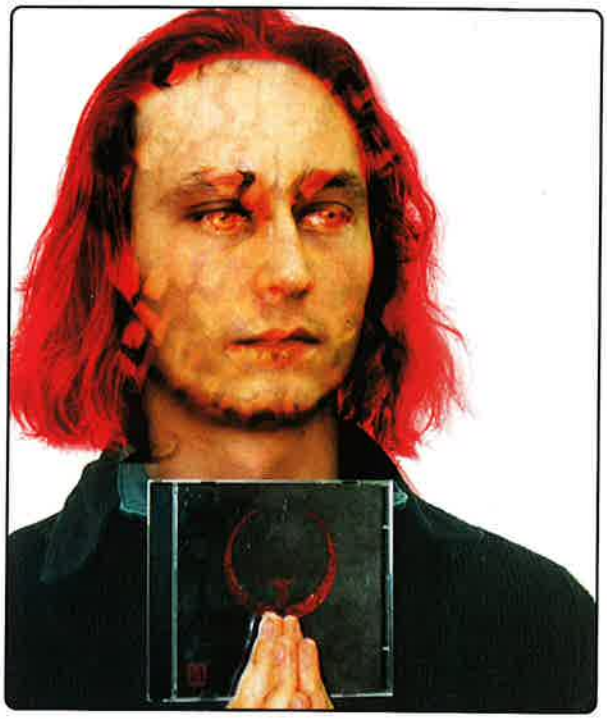
Smuggler: Nie ma szampana, nie ma hostess, a jest ciężka w sumie i stresująca robota. Pewnie, że lepsza niż kopanie rowów czy czyszczenie szamba - ale nie aż taki to miód, jak się Wam wydaje. Wiem, że niektórzy i tak westchną "eeeech... grają i im jeszcze za to płacą...". To prawda. Robimy to, co lubimy i jeszcze nam za to płacą. Fakt. Ale pomyślcie o takiej pracy: picie pepsi (jedzenie hamburgerów - nieważne, dajcie tu cokolwiek, co lubicie robić :)) przez 8 godzin dziennie, przez 5 dni w tygodniu, przez 11 miesięcy w roku. Czasem można dostać czkawki i niestrawności, wierzcie na słowo. Za to nie wierzcie w mity o bajońskich zarobkach ludzi z tej branży. Gdyby tak było, to jakby nie patrzeć, musielibyśmy o tym coś wiedzieć. My nie jesteśmy koszykarzami czy piłkarzami. Nie ta liga. Nie te pieniądze. Zarabiamy nieźle (szczególnie, że dla wielu z nas to pierwsza praca w życiu), ale nie nadzwyczajnie. Jeździmy komunikacją miejską, góralami, maluchami lub nieco wiekowymi już samochodami innych marek. Bierzemy i spłacamy kredyty na różne rzeczy. Wakacje niekoniecznie spędzamy na plażach Copacabany (Jeśli w ogóle mamy czas na wakacje - dop. Jedi; [Ja sam mam tyle zaległego urlopu, że strach bierze - Smg]). Przy czym, gdyby ktoś zapytał, czy lubimy naszą pracę - odpowiedź brzmi: jaaasne! Ale jeszcze bardziej lubimy piątkowe popołudnia. Tak w okolicach 16 :).

Eld: Tiaaa... (ale się powtarzam ;)) 16 to magiczna cyfra. Ale najśmieszniejszy jest fakt, że dokładnie o 16:04 z pobliskiego przystanku odjeżdża autobus w stronę cywilizacji. Z tego to powodu przy drzwiach wyjściowych i liście obecności dochodzi często do mrożących krew w żyłach scen. Walka wręcz, przelatujące gumowe kurczaki, texty w stylu "popatrz Jedi sznurówka Ci się rozwiązała" etc. Co bardziej przebiegli zdążają na ten autobus, a pozostali patrzą za nimi, mamrocząc przekleństwa.

Oto nasz Czarny [Iwan]....



.... i jego podopieczny



Jedi: Cha, cha! A z tymi piątkowymi popołudniami to znowu kolejny niezły przekręt. Gdyby tak nagrać nasze rozmowy z dowolnego piątkowego popołudnia, to można by na ich podstawie wywnioskować, że cała redakcja ma nieźle poprzestawiane pod sufitem. W tym dniu zmęczenie z całego tygodnia osiąga poziom krańcowy i jest to czasami powodem niezłych scenek. A tutaj ktoś wymyśli, że fajnie byłoby puścić na IRCu plotkę o przyszłych pełnych wersjach gier na naszym CD, po czym lecą teksty typu: "Jedi Knight 3", "Pac Man 3D" pod Voodoo, "Tetris 5D" i temu podobne idiotyzmy. W drugim końcu redakcji ktoś dorwał kolejny pokręcony list od jakiegoś czytelnika i czytając go na głos wyje ze śmiechu i dodaje głupkowate komentarze. Ktoś inny z kolei postanowił sobie zrobić głupie zdjęcie redakcyjnym aparatem cyfrowym i z kartonikiem albo pokrowcem na monitor na głowie (hi, Smugg) poszedł do DTP. Oj, ubaw po pachy, jak diabli, nic tylko odgarnąć włosy z czoła i walnąć baranka o ścianę.

Smuggler: A o IRCu nawet nie wspomnę - to już piątkowy odlot totalny.

Jedi: Oj tak, to jest właśnie ta kropla, która zazwyczaj przepełnia redakcyjną czarę szaleństwa.

Smuggler: Wyobraźcie sobie ludzi, którzy przez 2 godziny dyskutują z 30 ludźmi naraz.
Wstajemy z obłędem w oczach i złani, czasem nawet potem.

JaS: Więcej queja mniej IRCa - czyli godzina 16 i do boju!!! Po tym obłęd mija... zresztą widać to po mnie :)))) (zdjęcie będzie w następnym numerze).

Czarny Iwan & Gem.ini: Praca redaktora to nielekki kawałek chleba. Jeżeli jednak nadal macie na nosie różowe okulary, potrzeba Wam kilku porad, ostrzeżeń i słów prawdy o tym fachu.

Po pierwsze, przygotuj się, że zyskasz dwa, wielkie, sinobrązowe wory pod oczami (tak, tak, dziewczęta :)) i interesujące, czerwone kółka wokół "ślepi" - całość nader akuratnie przypominać będzie główkę misia panda. Wiedz też, że już nie będziesz wyglądał na swoje lata, co więcej - ludzie zaczną ustępować ci miejsca w środkach komunikacji zbiorowej...

Po drugie - nie używane narządy ulegają atrofii :), czyli zanikowi. Po pewnym czasie zauważysz to - skrócą Ci się nogi i zaczniesz odczuwać przyjemną pustkę w głowie... Nie marnuj więc więcej czasu i energii na sporty (noo, chyba, że Sporty :), gdy będziesz już redaktorem i tak nie zdążysz na żaden autobus.

Po trzecie, przestań chodzić na badania wzroku, to i tak nie pomoże. (Lepiej zacznij już przebierać wśród oprawek, kieruj się ku tym masywniejszym, muszą utrzymać spory ciężar). Po pewnym też czasie staniesz się osobą szeroko znaną w światku miejscowych okulistów i zostaniesz gościem honorowym na ich zjazdach. Uwaga. Zawsze możesz liczyć na poczęstunek - to miła odmiana po redakcyjnym wikcie - chińskich zupkach i suchych bułach...

Po czwarte - kup sobie własny kaftan bezpieczeństwa. Głupio ciągle jeździć do szpitala w cudzych... (najgorsze są te ciągłe utyskiwania pielęgniarek - Gem, a ty ciągle w kaftanie Jediego...?! Ech, weźże ty się w garść, chłopie...).

Po piąte, zapomnij o funduszach emerytalnych. Nie bądź śmieszny. To optymizm bez pokrycia. I tak nie dożyjesz emerytury (statystka: z 3 dziennikarzy tylko 1 dożywa wieku emerytalnego...).

Po szóste, przyzwyczajaj się do ostrego, męskiego zapachu. W lecie trenuj w tramwajach w godzinach szczytu, w zimie odwiedzaj męskie szatnie, po ciężkim meczu w koszykówkę. Po ośmiu godzinach Quake czy Unreala, każdy może poczuć się... no, odrobinkę zmęczony, co nawiasem mówiąc udzieli sie w pewien sposób również Tobie - było nie siadać obok kolegi redaktora... (na szczęście, od czasu do czasu przydarza się prysznic - zimny i siłą 4 atmosfer - tak bowiem myją w psychiatrykach...).

Po siódme - musisz mieć nerwy ze stali i za nic nie wolno Ci się dziwić. Ten, kto zaczyna się dziwić, ma problemy w nocy, a to oznacza zgnicie prześcieradeł i konieczność uciążliwego mycia cerat... Dlatego też nie wolno Ci dać się zaskoczyć rzeczami niecodziennymi - mijając Jediego przebranego za fikusa i obwieszonego pocztówkami z pozdrowieniami znad morza (to było w sierpniu...), masz mu tylko zdawkowo rzucić - cześć, świetnie, że dzisiaj czwartek i udać się w kierunku swego stanowiska... (ogniowego!, he, he :).

Po ósme - uświadom sobie z całą wyrazistością; tu każdy ponosi szkodę na zdrowiu psychicznym, degrengolada umysłowa kroczy w siedmiomilowych butach. Nie zdziw się, gdy zaczniesz się ślinić, zatrzymywać przy sklepach z dziecięcą konfekcją, pomyślisz z nostalgią o butelce ze szmoczkiem i zaczniesz odwiedzać przedszkola (naraszcie ktoś na poziomie).

Po dziewiąte - latawce, dmuchawce, wiatr, la la, la! Naucz się jakiejś piosenki. Muzyka łagodzi obyczaje. Będziesz czuł potrzebę i musiał śpiewać ją na całe gardło lub mamrotać pod nosem jak mantrę (czyli "w koło Macieju" - dop. Bodhisattwa). Wszystko po to, by rozładować się, jak stara bateryjka i rozluźnić napięte, jak postronki, nerwy. Oczywiście, możesz zamiast tego pisać liryki lub czytać anonse w rubryce matrymonialnej. Tak naprawdę sposobów na stres jest tyle samo, co stresujących się.

I po ostatnie - niestety, wszystko, co tu napisałem (-śmy) przekreśla właśnie punkt dziesiąty. Jest bowiem tak, że - UWAGA! - jeśli (nie) uda Ci się (uniknąć przeznaczenia) i w rubryce zawód wykonywany będziesz mógł wpisać; editor, journalist lub swojski - redaktor, to - nieważne, że będziesz przypominał karykaturę Misia Koralgola, nieudaną kopię Frankesteina, czy po prostu Konika Garbuska - zawsze będziesz pożądanym towarzystwem dla osób odmiennej (i nie tylko... :(( ) płci :).

El General Magnifico: Moja droga do CDA? Stary mistrz zaskoczeń i niespodzianek, Alfred Hitchcock mawiał, że porządny film powinien się zaczynać od trzęsienia ziemi, a potem napięcie i groza powinny stopniowo narastać. Gdyby ktoś (dostatecznie stuknięty) chciał nakręcić film o mojej drodze do CDA, recepta Hitcha pasowałaby jak ulał. Wszystko zaczęło się od powodzi w 1997 roku, kiedy to oprócz innych nieszczęść dręczących mieszkańców Wrocławia doszło jedno, ogólnopolskie - o czym oni jeszcze nie wiedzieli - moja stała obecność w CDA. Miałem się wybrać do rodzinnego Wałbrzycha, a ponieważ na drugą stronę Odry (gdzie jest dworzec kolejowy) mogłem się dostać tylko rowerem, pojechałem, i na placu Legionów spotkałem bmącego pieszo przez rumowiska i namuliska Mac Abrę. Zważcie proszę, że gdyby nie owa powódź, pewnie bym go wtedy nie spotkał, bo jak wielu mężczyzn w moim wieku - a do takich się zaliczam - skorzystałbym z usług komunikacji miejskiej.

Mac Abra: Naiwny człowiek, o jak naiwny. Nawet, gdy jeszcze nie wiedział o istnieniu CDA, to ja już wiedziałem, że tu jest jego miejsce. To lipcowe spotkanie po prostu przyśpieszyło bieg wydarzeń...

El General: Zaskoczony z nagła Mac Abra (którego znałem z dawniejszych czasów - choć nie jest to znajomość, na którą byłbym się powoływał, gdyby mi przyszło, np. zeznawać w sądzie) przyznał, że pracuje w redakcji CDA i z piekielną (jemu tylko właściwą) przebiegłością zaprosił mnie do odwiedzenia redakcji w wolnej chwili. Wiedziałem, że nieraz źle mi życzył, mamrocząc niekiedy coś o wypruwaniu flaków w ciemnej uliczce, lub snując uwagi na temat basenu, mnie i głodnego rekina skojarzonych razem, ale przecież nie sądziłem, że może być aż tak zawzięty. Nie trzeba było pożyczać od niego tego biletu na autobus, który zapomniałem mu oddać (bilet zapomniałem oddać, nie autobus)... Tak czy owak, niczego nie po-

Sex and sex and Rock'n Roll czyli MacAbra

dejrzewając, zajrzałem gdzieś tak w połowie sierpnia 1997 roku do redakcji. Zaznaczam, że byłem wtedy całkiem porządnym człowiekiem, cieszącym się niezłą opinią wśród sąsiadów, cenionym przez przyjaciół, a wypytywani o mnie policjanci nie umieliby powiedzieć niczego konkretnego. Niestety, wszystko - a przede wszystkim moją pozycję społeczną - diabli wzięli. Sąsiedzi zaczęli na mnie patrzeć krzywo - bo z mojego mieszkania, w dodatku o najrozmaitszych, a nierzadko nocnych porach, zaczęły się rozchodzić odgłosy, o których lepiej nie mówić (potępieńcza muzyka, wycie mordowanych ofiar, strzelanina z najrozmaitszej broni, jazgoty, głośne przekleństwa w różnych językach, piekielne rechoty i takie tam...). Ci, co mnie spotykali rano, kiedy wyprowadzałem na doraźne "odcedziny" psa (pies z wyraźnymi oznakami rozstroju nerwowego, rozdygotany jak galareta i cicho pojękujący), opowiadali o moim wyglądzie, którego nie powstydziłby się dr Jekyll w swym gorszym wydaniu (ząb rzadki i nie myty, włos zmierzwiony, wzrok dziki, pluknia sugawa, pysk niedogolony i ogólnie wredny). I tak to trwa do dzisiaj. Co gra i recenzja, to gorzej (z powodu braku stałego etatu w redakcji, gram w domu, niestety!). Znajomi zaczynają mnie unikać, niedawno jeden kot zwiał na mój widok na drzewo, a co wyrabiają przelatujące nade mną wrony, tego lepiej nie roztrząsać. Kilka razy zauważyłem też, że z sąsiadami rozmawia facet o wyglądzie i rozmiarach napakowanej sterydami maczugi Herkulesa (przepraszam, Maczugi Herkulesa), a z ukradkowych spojrzeń, jakie rzucali w moją stronę, wywnioskowałem (elementarne, drogi Watsonie!), że mówią o mnie. Gość jest chyba z jakiegoś Urzędu Państwowego, ale nie z tego, co się zajmuje Ochroną staruszek. Niestety, potkniętemu raz bakcylowi nie sposób się oprzeć. Oj, Mac Abra... nie będzie dla ciebie litości ani w tym, ani w przyszłym życiu!

Eld: Moja opowieść będzie za to bardzo krótka. Tak się jakoś złożyło, że od bodajże 3 numeru przez kilka miechów nie kupowałem CDA (ach, te ceny sprzętu ;)). Po dłuższej przerwie kupuję, czytam, oglądam... i coś mnie naszło, aby napisać do redakcji liścik z kilkoma uwagami. Jak pomyślałem, tak uczyniłem, dodając PS z pytaniem, czy nie poszukują kogoś od recenzji gier sportowych, bo stały one na [ciach - co będę się brzydko wyrażał o kolegach ;)] poziomie. Po dwóch miesiącach czytam sobie nowe CDA, a tam odpowiedź na mój list! Dopisek "a co do PS, to przyjdź i pogadamy" sprawił, że prawie oszalałem ze szczęścia. Trochę stremowany poszedłem i... dzisiaj siedzę sobie za biureczkiem, stresując się na maksa :). Jestem jednak pracoholikiem. Bez CDA nie potrafię żyć. Nawet teraz przychodzę i piszę, choć od 2 miesięcy ciągną się za mną jakieś powikłania po grypie. Zamiast leżeć i się leczyć, pracuję. Moje życie obraca się po prostu wokół 3 spraw: Kinga, muzyka (pozdrówka dla całego prmm!) i CDA. BTW: właśnie sobie zdałem sprawę, że spełniłem jedno ze swoich dziecięcych marzeń. Dawno temu, kiedy miałem jakieś 12 lat i atarynkę, powiedziałem żartem mojej mamie (akurat dostawałem małą burę, że gram, a się nie uczę), że zostanę testerem gier. I chyba w pewnym sensie zostałem :).

Smuggler: A moja droga? Hm, pracowałem akurat w pewnej lokalnej firmie. Też związanej z branżą gierkową... ale nie będę jej tu reklamował, bo niczym na to nie zasługuje. Warunki pracy w niej przypominały skrzyżowanie domu wariatów z więzieniem w Alcatraz, w chwilę po opanowaniu buntu. Pewnego razu jeden ze współpracowników powiedział mi, że ma kumpla, który robi taką gazetę o grach. I szukają kogoś do współpracy. Ponieważ osobnik, który mi to powiedział znany był z pewnej tendencji do - ehem - przejaskrawiania i wzbogacania przekazywanych przez siebie wieści, potraktowałem ten news dość sceptycznie. Bo zapewne miał na myśli kumpla, który odbija na ksero jakąś giełdową broszurkę albo co... Ale ku memu wielkiemu zdziwieniu, za jakiś czas ten sam osobnik rzucił na moje biurko coś, co okazało się CDA nr 1. Sam fakt, że tym razem mój informator faktycznie nie minął się z faktami na dystans rzędu 1 mld kilometrów, wprawił mnie w taki szok, że nawet niespecjalnie zwróciłem uwagę na to, iż pismo zapowiada się KOSZ-MAR-NIE (w warstwie edytorskiej). Zauważyłem za to, że nie mają dobrych autorów :). I że mają - mamooo! - dołączonego CDka z fajowymi demami. I piszą o scenie komputerowej. Wow!

Dzień później zajrzałem do siedziby redakcji. Jakby tu powiedzieć - czekał mnie mały szok estetyczny. Redakcja wyglądała jak (za przeproszeniem) przyfrontowy burdel pod ciężkim ogniem artyleryjskim przeciwnika. I zajmowała całe trzy pokoje: dla redaktorów, dla DTP i dla szefostwa. Ogólnie pomieszczenia były tak wielkie, że swobodnie chodzić tam mógł tylko zegar, a przy szerszym uśmiechu kąciki ust zawadzały o ściany. Ponadto pokoje były zagracone pod sufit i huczące od głosów przekrzykujących się ludzi. Krótko mówiąc - ugięły mi się nogi. Uciekać!!! Jeszcze jeden dom wariatów! Tylko że od tych wariatów biła pozytywna energia. Widziałem, że są po uszy zaangażowani w to, co robią i łączy ich duch zespołu. Że chcą zrobić coś wielkiego i... dopną swego. To było jak łyk źródlanej wody po tym, co miałem w tamtej pracy. Po szybkim namyśle: skoczyć na głowę do basenu, w którym nie wiadomo czy jest (i będzie) woda - czy nie... zadecydowałem. Skoczyłem. I zostałem. I nie żałuję ani chwili.

Gem: [bez komentarza]

Czarny Iwan: Mała korekta:) Był jeszcze jeden pokoik na początku korytarza. Rzeczywiście, można było go nie zauważyć (coś pomiędzy schowkiem na szczotki a szafką z butami), tym bardziej, że panowała tam błoga cisza i spokój... Zainteresowanym wyjaśniam, że był to dział prenumeraty i kontaktów z Czytelnikami, ech... życie! Ile spokojnie przespanych dni się tam spędziło! UWAGA! Jedi pije do Smugglera. Czuję się jakbym trafił na pole, między dwie główki kapusty, he, he :)).

Porywacz gumowych kurczaków

Jedi: Cha! Tylko nie wspomniałeś o tym, że zaraz potem sam mnie do tego basenu wepchnąłeś! I to z zawiązanymi oczami! Nawet się nie zdążyłem obejrzeć, a już siedziałem przed redakcyjnym komputerem i ciąłem w Dooma aż miło. Dla rozjaśnienia sytuacji dodam, że ze Smuggim spotkałem się w rzeczonej firmie (której również nazwy nie wymienię): z tą różnicą, że on tam odwalał etat, a ja wpadałem średnio raz w tygodniu i niczym lis w kurniku wprowadzałem tyle zamieszania, ile się dało. Choć jak by się tak zastanowić, to i beze mnie było go tam sporo. Nie powiem, w sumie całkiem miło wspominam te czasy (he, he, nie byłem, tak jak Smuggie, poddany presji tamtejszego szefostwa), no ale zetknięcie się z CDA było nowym etapem w moim zwariowanym życiorysie. (Bo w przeciwieństwie do El Generala Magnifico nigdy za ogólnie szanowaną personę uchodzić nie próbowałem ;)). He, he, wpadłem do redakcji dosłownie na chwilkę, żeby zapytać o możliwość opisu jakiegoś programiku, a ci szaleńcy z miejsca mnie zatrudnili. No i tak się narodził Mr Jedi... no, niezupełnie, nie tak od razu, ale to już zupełnie inna historia...

Tak czy owak zadomowiłem się tu na dobre, upchnąłem w swoim biurku kolekcję pluszowych misiów oraz gumowych kurczaków, zapuściłem komputerek i rozbestwiłem się na dobre. Pewnego dnia, przeglądając któryś tam z kolei numer CDA, doszedłem do wniosku, że czegoś tutaj brakuje. Hmm... posiedziałem, podumałem, pościskałem pluszowego miśka i... Listy! Do diabła! Dlaczego tu nie ma listów! Czy do tej redakcji nikt nie pisze listów!? - Okazało się, że pisze, tylko znaleźć w tej stercie śmieci jakiś list zakrawało na cud. Jako że zdarzyło mi się, iż kilka razy na mój widok ludzie wykrzykiwali "O boże!", postanowiłem wczuć się w rolę, czyli zabawić się w cudotwórcę i mimo wszystko poszperać w redakcyjnych szpargałach. Oj, ile ja się namęczyłem, zanim zebrałem odpowiednią ilość materiału do pierwszego wydania Action Redaction. Fiuuu, fiuuu! (jak rzekł Elemelek Kurdupelek). No ale to jeszcze nie koniec historii. Gdy już miałem to, o co mi chodziło, usiadłem przy swoim biurku i udając głęboko zamyślonego (ćwiczyłem tę minę przez tydzień), postanowiłem uczynić drugi cud, czyli wymyśleć nazwę rubryki. Po głowie kołatało mi się słowo "action", ale nijak nie mogłem do tego dopasować reszty. Moje stękania i zaklęcia (wymyślane przeze mnie nazwy często brzmiały bardzo dziwnie) usłyszał Lord Yabol. Poczciwy był z niego człek, widział jak się męczę i po chwilowym patrzeniu na mnie z ukosa, rzucił: Action Redaction! - YES! - O to mi właśnie chodziło! Starłem pot z czoła i zasiadłem do tworzenia pierwszego wydania rzeczonej rubryki. Z czasem dołączył do mnie Smuggler, rubryczka zyskała sympatię Czytelników i się rozrosła, no i... tak to się kręci do dzisiaj... snif, snif...

Zibi: Jestem pewien, że wielu z was najbardziej chciałoby zostać redaktorem naczelnym CD-Action. Nic dziwnego - ten to ma życie: biurko wielkie jak lotnisko, fotel skórzany tak dokładnie wymoszczony najdelikatniejszymi puchami, że nic tylko zapaść się i zapomnieć o świecie. A te przyjęcia, rauty, autografy, wizyty w zakładach pracy i szkołach. A przede wszystkim władza równa olimpijskim bogom. Znam nawet pewnego nastolatka, który już dzisiaj wie, że za jego sprawą Jerzy Poprawa zostanie odesłany na dawno zasłużoną emeryturę. Powiem więc parę słów o moich perypetiach w redakcji. A nuż znajdziecie w nich jakąś wskazówkę, jak piąć się po szczeblach kariery. W 1997 roku, gdzieś w okolicach wakacji, dowiedziałem się, że redaktor naczelny najlepiej zapowiadającego się czasopisma o grach komputerowych musiał wyjechać za granicę w sprawie najwyższej wagi (jakiś osobisty deathmatch czy bardzo uczuciowy quest - nie wnikałem w szczegóły). Natychmiast wyczułem w tym szansę dla siebie. Nie bacząc na wysokie koszty przedsięwzięcia, a trzeba wiedzieć, że w owym czasie byłem źle opłacanym nauczycielem języka angielskiego w małej szkole na końcu świata, udałem się w ślad za rzeczonym redaktorem naczelnym. Wszystko po to, by uniemożliwić mu powrót do kraju. Po pierwsze, zgubiłem mu paszport, po drugie, wydałem całe jego pieniądze i po trzecie wreszcie zaaplikowałem środek blokujący pamięć operacyjną tak, by nie pamiętał skąd i po co tam się właściwie znalazł. W dodatku wykradłem mu jego sekretny plan uczynienia z CD-Action czasopisma numer 1 na rynku. Dalej już poszło jak z płatka. Zjawiłem się w redakcji, przejąłem jego biurko i komputer. Następnie wdrożyłem plan w życie i odebrałem honorarium. Proste? Co ważniejsze, ów nieszczęsny redaktor powrócił i trafił nawet do redakcji, ale zupełnie nic już nie pamięta. Tylko mnie przed nim nie wydajcie!

Jurek: Hmmm... co ja tutaj robię... co ja tutaj robię... co ja tutaj robię... Ahaaa!
No więc robię tutaj jedną uwagę: byłem w swoim czasie parę miesięcy "zastępczym naczelnym" (pomiędzy tymi dwoma) i powiem jedno: za skarby świata nie chciałbym znowu nim być. Wolę już ćwiczyć slalom na polu minowym - mam wtedy większe szanse, że dożyję tej obiecanej mi emertury :). □

Ona lubi mangę

KONKURS

EARTH 2150

1. Co jest głównym celem gry?

2. Czy w świecie EARTH 2150 występują pory doby?

FUNDATOREM NAGRÓD JEST WYDAWCA GRY EARTH 2150, FIRMA TOPWARE INTERACTIVE.
DO WYGRANIA 30 ZESTAWÓW NAGRÓD:

- GRA EARTH 2150,
- PODKŁADKA POD MYSZ
- ORAZ PLAKAT REKLAMOWY GRY.

CD-ACTION

ODPOWIEDZI PROSIMY PRZYSYŁAĆ NA KARTACH POCZTOWYCH DO 01.05.2000 Z DOPISKIEM

KONKURS EARTH 2150

News

Przyznaję się bez bicia, że w tym miesiącu troszke poleniuchowałem i zaniedbałem swoje obowiązki. Moje newsy i zapowiedzi oddałem dzień po terminie bez słowa wyjaśnienia za co przepraszam całą ekipę Fpp-Zone. A teraz lecimy z tym koksem.

•NOWY FPPZONE

Gdy spotkałem Blooda (podczas oddawania tego materiału) wyglądał on tak. Po zakończeniu naszego spotkania leżałem pobity do nieprzytomności.

W tym czasie Blood przewiózł moje zwłoki gdzieś do jakiejś chatki w lesie (ja wtedy wyglądałem tak.

Gdy się obudziłem Blooda nie było. Jak się później dowiedziałem wyjechał załatwić pewną sprawę. Ostatkiem sił wypełzłem z domku. Rozejżałem się wkoło i zobaczyłem tylko las, ale dzięki szkole przetrwania (w Amazońskiej dżungli) wiedziałem co mam robić. Cudem udało mi się dotrzeć do domu. Zabrałem rodziców i rodzeństwo do innego województwa i zastrzegłem adres - może teraz nas nie znajdzie. Widzicie to zdjęcie.

To była klasa Konia. Była, bo już jej nie ma - gdyż Blood szukając Konia (nigdy go jeszcze na oczy nie widział) wybił w pień wszystkich jego kolegów. Che, che teraz Blood ma areszt domowy i przejąłem FppZone. Nie ma tego złego co by na dobre nie wyszło. Szkoda tylko Konika. Nie wiem co z resztą ekipy bo nikt nie daje znaku życia. Więc chyba Blood też ich dopadł - pewnie nie mieli tyle szczęścia co ja. Przykro mi chłopaki :((((, będzie mi Was brakowało. Ale rzeczywistość jest brutalna i "show must go on" więc ogłaszam nabór nowych "członków" do FppZone. Zgłoszenia wiecie gdzie słać (do diabła :>) PS. W wiadomosciach o 32:252 mowili że widziano jak pewien jegomość zarżnął w ciemnej uliczce Carnage'a - sprawca zbiegł z miejsca przestępstwa - podobno posługiwał sie gauntletem. Oj wstydził byś sie Blood :P

•WOLFENSTEIN 2000

Prace nad tą grą zostały potwierdzione, przez ACTIVISION. Gra o tytule Return To Castle Wolfenstein ma opierać sie na znakomitym enginie Q3. I tym razem wcielamy się w postać William'a J. "B.J." i będziemy strzelać do nazistów. Starsi gracze mają poczuć się jak w domu (stare dobre czasy), a młodzi - cóż młodzi będą mieli kolejną strzelankę fpp.

FPP ZONE

20 lutego 2000 roku, godzina 23:19... zastanawiam się co napisać we wstępniaku do 'papierowego' FPP zone... Hm, raczej dużo nie napiszę, bo znowu sporo niusów się zmieści i gdzieś po drodze komuś się pomyli i ich autorem newsów w FPP zone zrobią mnie zamiast Mike'a :) Tak było w poprzednim numerze, nieoczekiwana zamiana ról ;). Zatem sprostowano: robił je (jak zawsze!) Mike! Pozostaje mi jeszcze pozdrowić Ewę S. (chciałaś, to masz :>) i zaprosić Was na urodzinową impreze CDaction, a nuż może ktoś z FZ będzie? ;)

BLOOD

Quake 3 Arena vs Unreal Tournament

PRZERYWNIK

Już minęły dwa miesiące od momentu kiedy rozpocząłem tego przydługiego arta... a Wasze opinie o obydwu grach nadal spływają na mojego mejla. Większość z nich znajdziecie w FPP zone CD, w dziale "HyDePaRk". I teraz mamy pełną perspektywę :). A i ci co jeszcze nie wypowiedzieli się w tej sprawie, a chcieliby, są proszeni o wysłanie mejla na blood@go2.pl z tematem "Q3A vs UT", bądź wysłanie listu "pocztą tradycyjną" na adres redakcji z dopiskiem na kopercie "FPP zone: Q3A vs UT"... to byłoby tyle spraw formalnych, teraz dokończe wygłaszanie "Mojego wyroku". (Pod koniec czeka was SZOQ ;)

MAPY

O tym że jak dobrze ułożona i skonstruowana mapa jest drogą do wygranej przekonali się już dawno poszukiwacze skarbów :) A więc - w tym wypadku zacznijmy od Quake3 - SUPER grywalne (chociaż jest takich pare za którymi nie przepadam :) co znaczy jednocześnie że świetnie rozplanowane i skonstruowane areny. Broń umieszczona "tak gdzie powinna być" :), piękne teksturki, ruchome 'otoczenie', extra pomysł ze 'skoczniami'... Już po tym można poznać że to robota chłopaków z Id. Mapy najczęściej (tzn. oprócz tych rozgrywających się w przestrzeni) to różnego rodzaju zamknięte budowle, kompleksy, etc. Jednak oprócz aren w kosmosie (?), nonstop biegamy po korytarzach, placach (na których często stoją 'pomniki' zrobione z modelów Rangera, Visora, Majora itp.) - czyli żadnych "urozmaiceń", nic :(. Ale cóż to? Czyżby to UT oferował nam asteroidy, statki kosmiczne, pociągi, łodzie, stacje orbitalne itd. itp.? Tak! Prawie każda mapka to inny krajobraz, świat! Coś pięknego :). Chociaż także UT też nie ustrzegło sie paru map "bez klimatu", i w które granie raczej nie należy do rzeczy przyjemnych :(. Lecz i tak większość aren oferuje rozwałkę na całego, za co je sie chwali :).

A teraz jeszcze o ilości map oferowanych w obu grach jak i narzędziach dzięki którym stworzymy własne 'światy'. I tak - Q3 oferuje nam ok. 30 map natomiast UT ok. 50 (!), ale pamiętajmy o tym, że tylko pare mapek z tych zestawów wejdą w skład 'najczęściej' granych na serwerach, i uzupełnią je mapy stworzone przez graczy. Stworzą je dzięki edytorom przeznaczonym do tego celu, ofkors :). W UT jest to UnrealED, dostarczany wraz z UT a do Q3 mamy Q3radiant, którego - niestety:(- musimy samodzielnie ściągnąć z Inet'u lub... zaglądnąć do najnowszego FPP Zone CD. Tak! Znajdziecie tam edytor, jak i inne narzędzia.

No i teraz muszę wydać oceny obu grom za ten element ich konstrukcji... Tadamm! Q3 - 9/10 (super grywalne, pomysł z 'wyskoczniami'... co tam że mamy do grania o 2/5 mniej map niż w UT, aren stworzonych przez graczy już teraz jest w internecie 'od groma':)... UT - 9/10 (większosc map bardzo grywalna, towarzyszą nam super scenerie, CTFface rulz :). Remis.

TRYBY ROZGRYWKI

Jol, jol, jól, lets go!! - powiedziałem do mojej ekipy (botów:> ale o tym troche później) gdy mieliśmy rozwalić wielkie działo ostrzeliwujące naszą flote... Eee, a w czym to było? Ofkoz w trybie Assault z UT... i to właśnie UT pierwszy pójdzie "pod

młotek" w tej kategorii. Co tu dużo gadać: trybów rozgrywki jest w UT 'trochę', co w połączeniu z mutatorami daje nam nieskończoną ilość opcji gry, walki itp. Z podstawowych w UT trzeba wymienić tradycyjny "Dedmecz" (jeśli ktoś nie wie na czym on polega jest proszony o zakończenie czytania tego tekstu i zajęcie się bardziej 'twórczym' wykorzystaniem wolnego czasu, np. szydełkowaniem ;); Domination (jako dodatek odrazu zaimplentowany w gre możemy to uznać jako nowość :)) - gramy w dwie drużyny i musimy kontrolować 4 wyznaczone punkty na mapie; im więcej ich kontrolujemy to tym szybciej zwiększamy swój wynik). Capture The Flag (znany i lubiany z q1 i q2 [no i ofkoz z q3 :)]... Jeśli nie wiesz na czym polega ten tryb to pewnie przez ostatnie dwa lata nie miałeś kontaktu z FPP ;); Assault (Cooool! :)) - gracze są podzielni na dwa zespoły, zadaniem pierwszego z nich jest atak na np. okręt wojenny :) i przejęcie nad nim kontroli, zaś drugi zespół musi wspomniany okręt obronić przed wizytą nieproszonych gości.

Gdy pierwszy zespół wypełni zadanie lub gdy skończy się Timelimit role się zamieniają... W to TRZEBA zagrać, miód totalny :)). Last Man Standing (powiem krótko zwięźle i tradycyjnie językiem zrozumiałym dla naprawdę pokręconych graczy: na mapie lądujesz z 200 pkt. zdrowia, zbroi, wszystkimi narzędziami 'zbrodni', a także limitem żyć... gdy sfragujesz przeciwnika on traci życie, zaś gdy on dokona tego niecnego czynu, to Tobie jeden żywot ubywa. Na mapach nie ma apteczek, broni, amunicji itp. - czyli walka do upadłego :). Tournament Team Mode (dobra, tu nic nie piszę, bo mi na następne zagadnienia nie starczy miejsca i będę musiał napisać 3 część arta, a tego raczej byście nie chcieli).

A oto co nam oferuje Q3... standardzik, tyle powiem - Deathmatch, Tournamnent, CTF i... (arrghhh) nic więcej!!! Podsumowanie - UT za tryby rozgrywki dostaje 10/10. (Stare, dobrze znane oraz pare "nowości"), zaś Quake3 pogrąża się w rozpaczy... 5/10 (Standard i nic poza tym).

BOTY, KONFIGURACJA

A teraz taki mały bigosik :), bez żadnych ocen itp. Zacznijmy od Q3 - boty w niższych trybach trudności (1-3) służą tylko jako ładne, ruchome przeszkadzajki, biegające po planszy. Zaś w tych wyższych trybach są bardzo trudne (ofkoz nie takie, żeby można je było nie pokonać) i mają 100% celność... Co do tego, już wiele było powiedziane więc przemilczmy to. (A tak na serrrio - przydałby się poziom trudności między 3-4).

A co do samego "zachowywania" się botów w Q3 - czasem jakiś tam text puszczą, ale niestety nie sprawia to złudzenia, że grany z żywym przeciwnikiem :(. Takie zaś uczucie napotkamy podczas rozgrywek w UT. I także trybów trudności w UT jest o wiele więcej, co spowoduje że każdy dostosuje sobie boty do własnych umiejętności. A więc w sprawie botów plus dla UT.

Konfiguracja... w UT jest bardzo przejrzysta (windą śmierdzi :)), natomiast Q3 to standardowe menu. Ale nie to w sprawach konfiguracji sie liczy (tzn. wg mnie), najważniejsza jest ilość opcji, możliwości tzn tego jak możemy samodzielnie wpłynąć na wygląd, zachowanie gry. I tu oczywiście żadne zaskoczenie, Q3 jest w tym lepszy (o wiele więcej komend konasoli niż UT...) Chociaż musze przyznać że UT niewiele brakowało.

GRYWALNOŚĆ

A więc... który z tych dwóch FPP (które pewniakiem już weszły do historii tego gatunku) jest najbardziej rajcowniejsze... Składa się na to ilość, jakość map, trybów rozgrywki, grafika, szybkość, dźwięk i jeszcze pare innych pomniejszych rzeczy, z których wymienię "to coś", co nas trzyma przy monitorze, zagrywamy się godzinami na jednej mapie, codziennie tą gre uruchamiamy (chociaż na pięć minut :) no i... sami to znacie :). GRYWALNOŚĆ (playability, miodność itd.). Dla mnie najbardziej liczy się "to coś" (które w niektórych grach po pewnym czasie znika, tak było w przypadku /wg. mnie:)/ Q2, zaś w innych nie umrze nigdy... q1 jest wieczny). Chociaż naturalnie nie zapominam o innych aspektach...

Dobra, ogłaszam werdykt (który jest TYLKO i wyłącznie moimi odczuciami ;) - wojnę FPP'ową wygrywa... (otwieram kopertę...) Q3UT!!! o? Jeszcze raz patrzę - UTQ3!!!? ...Coś mi sie winda kaszani, kolejną reinstalke trzeba zrobić :). Ale chwila, czyżby tak miało być? Czyżby obydwie gry miały być najrajcowniejsze? Przecież to UT ma więcej map i trybów rozgrywki... tak, ale grywalność też się liczy i klimat... W sumie więc remis! Może gdybym bardziej zagłębił się w szczegóły, to w końcu wskazałbym zwycięzcę... lecz po co. Obie gry reprezentują najwyższe mistrzostwo w swej klasie, obie mają zapewnione miejsce w sercach graczy i historii gier FPP... Po co więc skłócać ich fanów? Po co kłócić się czy silniejszy jest tygrys czy leopard. Obie rządzą. Obie są wielkie. Obie mieć należy. I na tym niech zakończy się ten spór.

Wojtek "blood" Tarczyński

Co na CD?

A na CD? Spooooro rzeczy wśród których - z najważniejszych plików jest Edytor map do Quake3 i źródła Q3. W zapowiedziach których tym razem jest więcej niż zawsze znajdziecie Gore, 666, Quake4 (Tak, tak, tak!!!) i HLmatrix. Następnie przerobicie następne części poradników do Build'a i Worldcrafta oraz rozpoczniecie zabawe z robieniem mapek w Q3radiancie, robieniem modów do Q3 a także tworzeniem mutatorów do UT a wszystko to dzięki nowym serrią kursów. Jako że numer jest kwietniowy (zauważyliście? ;)) znajdziecie też mnóstwo jajcraskich textów ;) wśród których prym biorą logi z #fppzone i nasza telenowela meksykańska - Masło VS Margaryna. Nie zabrakło także FppAQ, Wywiadu czy najnowszego tworu - HyDePaRku. I tak w naprawde dużym skrócie wygląda zawartośc FPP zone CD oznaczonego numerem 9

blood

News

•KADRA ID SOFTWARE

ID ma chyba małe braki w swojej ekipie, więc poszukuje utalentowanych programistów. Hmm... teraz zobacz zapowiedź gry gry "666" na CD, uruchom swoje szare komórki i zacznij kojarzyć. TAK!!! to właśnie grupce polaków udało się. No no gratuluję panowie pewnie nieźle zakowaliście, ale się opłacało. :)))

•ALIEN vs. PREDATOR

Jeśli podobał wam się AVP to zapewne ucieszy Was fakt powstania nowej wersji tej gry - AVP Gold. Zaostały dodane nowe mapy, bronie, poprawiono masę błedów, których niestety w AVP było bardzo dużo, poprawiono kod sieciowy, menu i jeszcze kilka innych bugów. Zobaczymy jak będzie w rzeczywistości. (w FPPzone CD macie pare screenów)

•Che, che. Nic dodać nic ująć.

•SIN i UT

Miłośnicy przygód Blade'a będą zapewne ucieszenie tą informacją gdyż właśnie pojawił się mod który zamienia UT w ich ukochaną grę. A oto dwa

•CAVEDOG

GT Interactive zamknęło swój oddział Cavedog. Są oni odpowiedzialni min. za takie produkty jak Total Anihilation i ostatnio anulowany świetnie zapowiedający się produkt Amen. Hmm... teraz już wiemy dlaczego został anulowany :(((

•DAIKATANA

Nie będzie miała w sobie trybu mplayer. "Smutne, ale prwadziwe"-tak oto skomentowli tą informację jej twórcy.

•Q3 BRUTAL

W większości zachodnich państw Q3!!! został uznany za brutalną grę i jej zakup dozwolony jest od 18 lat. Mało tego np. w Niemczech przed wejściem na strony poświęcone tej grze widnieje napis z zapytaniem "Czy masz więcej niż 18 lat". Hmm... a tyle ostatni mówi się obrutalności w naszych mediach, ale niestety tylko mówi.:(((

BARTŁOMIEJ "MIKE" SMACZNY

SCENA KOMPUTEROWA

Kim zostanę, gdy dorosnę...

Mimo iż scenowcy to w większości już stare chłopy (niestety - zbyt rzadko dziewuchy!), to i tak znakomitej większości z nich dotyczy ten problem: teraz scena, a co później? Nie oszukujmy się, kiedyś skończy się ten szaleńczy zapał, ta radocha scenowania, swapp i kod na potęgę, tworzenie mniej lub bardziej udanych modów i inna typowa działalność scenowa. Jakie więc są widoki na przyszłość przeciętnego scenowca? Ano zobaczmy.

Na początek jednak przydałoby się małe sprecyzowanie: czy chcemy nadal robić w fachu z kompami związanym, czy też może jedziemy w zupełnie inną stronę? Bo jeśli mamy robić z kompami, to jesteśmy tak jakby uratowani. Cały problem sprowadzał się będzie do znalezienia sobie na tyle mało zajmującego zajęcia, by pozostawało nieco czasu na miły i sympatyczny kontakt z komputerem. No tak, ale jak ten kontakt będzie wyglądał? Zapewne tak: jeżeli delikwent był kiedyś muzykiem, to zapewne będzie odpalał sobie w przerwach w robocie jakąś przyszłą odmianę ModPluga czy czegoś w tym stylu i, słuchając najnowszych dokonań jakiegoś przyszłego Scorpika, jadł będzie drugie śniadanie, złożone z kanapki ze śledziem i lurowatej kawy rozpuszczalnej. Jeżeli był grafikiem, to zapewne będzie siedział w jakimś studiu reklamy i będzie zamieniał swój talent na złotówki. Talent, którego nijak nie będzie mógł zrozumieć jego szef, bo na trójwymiarowego krasnoluda z doskonale odbijającą otoczenie siekierą raczej w reklamie miejsca nie ma. Zdecydowanie najlepiej będzie miał były koder, bo tak naprawdę to niewiele się zmieni w jego życiu. Zacznie pracować jako Programista przy jakimś Bardzo Ważnym Projekcie w jakiejś Bardzo Ważnej Firmie, robiąc Bardzo Ważne Rozwiązania Bankowe. Jednakże pomiędzy zakodowaniem wzoru przeliczającego złotówki na dolary i odwrotnie, biorącego pod uwagę kurs rupii indyjskiej i fazę księżyca, walnie sobie jakiegoś scrolla, chodzącego na 3DFX w pasku tytułowym okna. I to bynajmniej nie w Javie! Losu textwritera nawet nie ma co porównywać do losu kodera. Ten zahaczy się zapewne w jakieś miejscowej gazetce, pisząc arty o uciekających kotkach i rozkładających się śmieciach pod drzwiami nijakiej Haliny B.

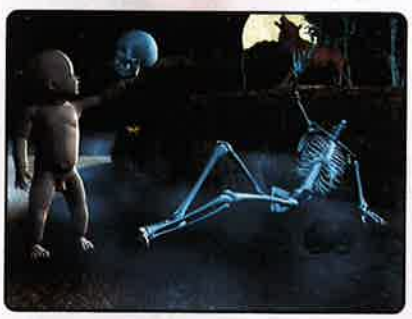
Tak to mniej więcej będzie wyglądało. Zupełnie inaczej będzie to wyglądało, gdy zdecydujemy się rzucić kompy i nie mieć z nimi nic więcej wspólnego. Powody mogą być rozliczne: od zdecydowanej postawy naszej partnerki życiowej (wyrazy ubolewania) po rozstrój nerwów kolejnym przeinstalowaniem Windozy (wyrazy głębokiego ubolewania i daleko posuniętego zrozumienia). No ale co wtedy? Wtedy taki na przykład grafik będzie godzinami wpatrywał się w telewizor, oglądając coraz to dłuższe bloki reklam, będzie żłopał piwsko litrami, tył i wściekał się, że tak można spartaczyć robotę, bo on by pewnie to lepiej zrobił. Niestety, zgorzkniały grafik będzie już mógł tylko zgrzytać zębami i błagać partnerkę życiową o ustępstwa tudzież Małomiękkiego o powrót do korzeni, czyli do DOSu. Nie inaczej sprawa się będzie miała z panem koderem. Pan koder będzie mógł tylko wspominać godziny swojej chwały sprzed lat kilku, kiedy to zajęty będzie wywozem kolejnej taczki gruzu z budowy Niskonakładowych Domków Komunalnych, które to domki (ze względu na niskie nakłady) rozpadną się w gruz właśnie. Proza życia dopadnie Pana kodera i pozostanie mu już tylko rzucanie fraktali w okolice chodnika w trakcie powrotów do domu po kolejnym dniu odwalania tego, co się zawaliło.

A jak sobie poradzi swapper? O, ten na pewno trafi za okienko w okolicznym urzędzie pocztowym. Nie ma chyba na świecie drugiego tak spokrewnionego z pocztą fachu, jak swapper właśnie. Taki człowiek żyje wszak pocztą (zwykłą jak i elektroniczną) i wybór okienka będzie dla niego wręcz oczywisty! I będzie robił swapper to, co robić umie najlepiej - sorting listów, odpisywanie na liczne lettery, zamieszczone w Książce Wniosków i Zażaleń, wyciąganie z listów stuffu, wrzucanie do listów innego stuffu :), no i last but not least - dystrybucja listów owych i paczek. Ale czy zawartość ich będzie swapperowi odpowiadała? Czy to o takie listy w tym biznesie chodzi? Najgorzej będzie miał jednak textwritter - ten zahaczy się zapewne w jakiejś miejscowej gazetce, pisząc arty o uciekających kotkach i rozkładających się śmieciach pod drzwiami nijakiej Haliny B. Czyli żadnej alternatywy taki gość nie ma: przy kompie czy też nie - wszędzie te zawszone kotki i śmierdzące śmieci....

Jak więc widać drogę swojego rozwoju trzeba zaplanować już dziś i już dzisiaj martwić się tym, że najprawdopodobniej i tak nic z tego nie wyjdzie. Czy naprawdę nie ma innej drogi? Czy beznadzieja dorosłości dotknie każdego? Czy na wszystkie te szykany jesteśmy już z góry skazani?

Oczywiście nie!!! Jest jeszcze fach, dzięki któremu będziecie robili to wszystko, co robicie dziś i o wiele więcej! Możecie przecież zostać RADIE-

STETAMI!!! Dla niewtajemniczonych: radiesteta to gość, który dzierżąc w łapach różdżkę czy coś innego, wskaże miejsce w mieszkaniu, gdzie na pewno nie ma wody/kurzu/złego promieniowania/karaluchów (niepotrzebne skreślić) i gdzie warto postawić swoje łóżko, by się wreszcie wyspać. A że miejsce to wypada akurat na skrzyżowaniu ścian nośnych ze ścianą działową i zaraz przy kaloryferze... Nic by jednak nie było w tej propozycji godnego dla nas uwagi, gdyby nie to, że właśnie wkroczyliśmy w wiek dwudziesty pierwszy i metody działania radiestetów należałoby dopasować do wymagań nowej epoki. I tu jest właśnie furtka dla przedsiębiorczych scenowców! Grupa scenowa zmienia nazwę na coś w stylu "House Keeper Spiryt", rejestruje działalność gospodarczą, inwestuje w ładne wdzianka, naprzystankowe ogłoszenia, świetlówki, cyfrowy aparat fotograficzny i Encyklopedię Wyrażeń Ezoterycznych (trzeba wszak wiedzieć co to takiego karma czy inny czakram), po czym zaczyna działać. Scenariusz wizyty w domu klienta wyglądałby następująco: wrzucamy sprzęt (jakieś



high-end pentium z bajerami), wyciągamy świetlówki, skaner i cały ten szajs, wszystko to obrysowujemy jakimś pentagramem, odpalamy i robimy swoje. Grafik bierze świetlówki i zaczyna jeździć nimi po ścianach (tak jakby czegoś szukał). Przy okazji wykonuje kilka zdjęć aparatem, które to zdjęcia przesyłane są do kompa. Tam czas na mały retusz, wrzucenie kilku warstw z jakimiś Strasznie i Potwornie wyglądającymi bitmapami i przekazanie reszty w łapy kodera. Muzyk w międzyczasie może walnąć jakiegoś moda w klimatach pasujących do wystroju wnętrza (chrom i nowoczesność - jakieś techno, czernie i suszone kwiaty - jakaś nawiedzona ambientowa schiza itd.).

Po skończeniu przekazuje stuff koderowi i udaje mądrego. W tym czasie textwritter rozprowadza wśród domowników przygotowanego wcześniej przez siebie maga o ezoteryzmie, znakach z niebios, alienach i innych bzdurach równocześnie, zabawiając ich rozmową na oczywiste tematy, okraszoną nieprawdopodobnie wielką ilością nieskończenie złożonych słów o nieprawdopodobnie wielkiej ilości znaczeń. Koder w tym czasie zbiera dane od muzyka i grafika po czym łączy to wszystko w jedną i zgrabną całość. Wychodzi z tego demo jak się patrzy - po nałożeniu wszystkich tekstur, dodaniu wszelakich zoomerów, wspomnianych wcześniej fraktali, nałożeniu Strasznie i Potwornie wyglądających bitmap, walnięciu trójwymiarowego modelu mieszkania i tym podobnych. Domownikom pokazuje się na ekranie jak tak naprawdę wygląda ich mieszkanie i jakie zmiany należy w nim wprowadzić (czyli którą ścianę zwalić, który kaloryfer wyrzucić i na którym sufi-

cie zawiesić łóżko), kasuje się kasę, odstawia sprzęt do chałupy i idzie na piwo!!! Swapper już zadba o zapewnienie kolejnych kontaktów i prowadzenie całego interesu...

Czyż ta wizja nie jest piękna? A to dopiero początek możliwości! Nie będę odwalał tu brudnej roboty i wymyślał co można by zrobić - nad tym pomyślicie sami. Przesłanie całego tego pisania brzmi: Scenowcu, jeżeli nie weźmiesz swojego losu w swoje łapy to skończysz jak w pierwszych akapitach opisano. Jeżeli zaś wysilisz mózgownicę to nikt nie będzie ci d*** truł, że niby nic nie robisz i tylko ci głupoty w głowie. Poza tym twoja grupa nie musi iść w rozsypkę, bug milenijny działa tylko i wyłącznie na twoje konto (ileż to mistycznych głupot ludzie się ostatnio nasłuchali), dalej możesz swobodnie jeździć na party mówiąc, że udajesz się na Ogólnogalaktyczny Zjazd Radiestetów... Plusów jest tyle, że nie starczyłoby całej strony na ich wymienienie! Ale i tak jednym z najważniejszych jest: nie bój się dorastać, nikt przecież nie zakazuje ci być dzieckiem! Tym bardziej, że wokoło tylu jest idiotów i agresywnych palantów.

CoSTa

PS Tekst ten dedykuję wszystkim nawiedzonym, którzy wbrew nawiedzeniu łeb mają tak bardzo na karku, że bardziej już nie można. Ostatnie zdanie dedykuję karkom, dresom, zadymiarzom i innym takim.

PS #2. Wszystkiego naj i scenujcie do końca świata i o jeden dzień dłużej!

Evviva L'arte!

Sztuka komputerowa od zawsze napawała rzesze jej odbiorców ogromnym podziwem i zachwytem. Podobnie zresztą jak na wszystkich innych jej płaszczyznach. W malarstwie, muzyce, pisarstwie chodzi o ekspresję twórcy oraz oddziaływanie na odbiorcę, który zwykle jest o niebo wnikliwszy niż artysta, często wręcz zauważający rzeczy, o których twórca by nikogo, a w szczególności siebie, nie podejrzewał. Tutaj zmienia się jedynie medium i forma przekazu, w malarstwie kreska, farba, collage, w muzyce nuta, dźwięki, śpiew, z kolei w pisarstwie na pierwszy plan wysuwa się słowo.

Demoscenie od lat przyświecają wręcz idenTyczne idee, tutaj medium jest komputer, środkiem wyrazu i ekspresji bit. Wszystko jest jakby zredukowane do tej najmniejszej, pojedynczej jednostki informacji, jednakże całościowo nie odbiega od ogólnie przyjętych jej zasad. Inny jest warsztat, ale dusza pozostała w niezmienionej formie, choć można by powiedzieć, że ewoluowała, zmiana techniki, jaką posługuje się artysta, musiała się odbić na niej choćby w najmniejszym stopniu. Inne są motywy, inne są możliwości współczesnego sprzętu, jakim mają szansę posługiwać się scenowcy, przez to ta sztuka jest inna, ale wcale nie znaczy to, że jest gorsza od tej tradycyjnej, w pewnych aspektach trzeba powiedzieć, iż jest lepsza. Kto dzisiaj bez komputera zrobi muzykę, szczególnie w stylu techno/ambient/trance? (Trzeba zauważyć, że bez komputerów nie wykształciłoby się tylu nowych, współczesnych nurtów, chociażby w muzyce).

W scenie chodzi także o twórczość, ale taką trochę inną - uznawaną za "sztukę dla sztuki". Tutaj tylko nieliczne i najlepsze jednostki mają szansę naprawdę zabłysnąć na świecie, zyskać na tym coś więcej niż artystyczne spełnienie, uznanie w wąskim kręgu im podobnych maniaków, zarobić coś na swojej sztuce. Każdy może sprzedawać kicz, ale nie każdy potrafi sprzedać nawet najlepszy obraz narysowany na komputerze, a często okazuje się to wręcz niemożliwe, dzięki bezprawnemu kopiowaniu danych. Dla samego aktu stworzenia jednak zawsze warto. Nawet, jeśli wyda się to nieopłacalne, czy wręcz zbędne ludzkości, co najbardziej się w tym liczy, to serce włożone w dzieło artysty. To jest najważniejsze. Z kolei najbardziej zaskakujący w tym wszystkim jest fakt, że ta dusza, ten jakoby skrawek myśli twórcy odbiera właśnie widz, on też dostrzega to w całej tej sztuce na pierwszym planie. Jest to rzecz, która ciśnie się na usta, wyzwala Ciebie jako widza, coś co każe Ci stwierdzić, że grafika, czy muzyka ma w sobie to 'coś'. Technika oczywiście jest ważna, ale nie każdy 'ładny' obrazek, czy 'fajną' muzyczkę można od razu nazywać dziełem sztuki! Tego nie da się dostrzec poprzez analizę warsztatu pracy, ważne jest to, co dzieło przedstawia. Dla mnie najważniejsze są emocje, jakie ono wywołuje. Sztuka jest oddziaływaniem na uczucia widza i to jest najważniejsze.

Niewielu z nas dostrzega ten element w codziennym życiu, zauważ, że nawet gra, program multimedialny, jeśli chce sobą wnosić to 'coś', pretenduje choćby w minimalnym stopniu, aby nazwać go dziełem. Oczywiście nie każda rzecz stworzona z niczego może być nazwana sztuką, nie powinniśmy mylić dwóch pojęć, bardzo podobnych, ale zasadniczo różnych. Akt twórczy, a wykonanie czegoś, co może okazać się kiczem, ale nieźle się sprzeda, nie jest tak bardzo jednoznaczne. Ale tutaj należałoby chyba porozmawiać na temat gustów - a jak wiadomo o gustach się nie rozmawia :). To wszystko może być bardzo różnie widziane przez różnych ludzi, jednak trzeba na coś wreszcie zwrócić Waszą uwagę. Sztuka wyraża całym duchem każdego scenowca, wielu z nich zasługuje, aby mówić o nich jako o artystach, choć niektórzy ze skromności tego sobie nie przypisują. Odrębną grupę tworzą ludzie po prostu nią zaciekawieni, śmiało można powiedzieć, że jest ich więcej niż ludzi 'coś robiących na scenie', niemniej nie znaczy, że są oni gorsi. Jak w każdym kręgu artystycznym są twórcy i odbiorcy sztuki.

Warto na to wszystko zwrócić uwagę czytelników, zainteresujcie się tym, to może stać się naprawdę pasjonującą przygodą. Dla wielu w pewnym sensie jest to sposobem na życie, czymś co zajmie człowieka na wiele dni, miesięcy, lat. Każdy ma przecież prawo, jeśli już nic sam z siebie nie potrafi wykrzesać, chociaż doświadczyć tego wszystkiego jako widz i odbiorca. Wśród tego całego komercyjnego chłamu, jaki jest wokół nas, każdy powinien znaleźć coś dla siebie, jedni znajdą to w muzyce alternatywnej, hip-hopie, graffiti, inni w operze, czy teatrze, jeszcze inni w książkach, niektórzy mogą znaleźć to na Scenie i w sztuce komputerowej.

Co chciałem wyrazić przez ten artykuł, to hołd Scenie i Sztuce, w szczególności także ludziom, którzy na niej coś tworzą, tak więc EVVIVA L'ARTE!!!

[autor tekstu jest main editorem magazynu Dragon]

Szum/Cryogen

Gry Blizzarda

Mająca swoją siedzibę w Irvine, w stanie California, firma Blizzard Entertainment jest jednym z nielicznych producentów software'u na świecie, którym udało się wypromować własną firmę na tyle, że ich znaczek na opakowaniu z grą przewyższa wartością wszystkie w stylu "Gazeta poleca". Oznaczać może to tylko tyle, że wszystkie gry wychodzące z tejże firmy są doskonałe. Czy to możliwe? Jeśli wydaje się jedną grę na rok lub dwa - z pewnością tak. Jest to prawdziwa rzadkość w dzisiejszych czasach, aby producent skupiał się jedynie na jakości i dopracowaniu własnych produktów, opóźniając często premiery tytułów nawet do ponad półtora roku, ale w zamian oferował zawsze produkty doskonałe pod prawie każdym względem, będące wyznacznikami dla potomnych. Specjalnie dla was, przedstawimy dzisiaj najważniejsze tytuły w historii tej perełki światka gier, abyście mogli odświeżyć pamięć, a także poznać nieznane gry z czasów, kiedy jeszcze komputery nie stały na waszych biurkach.

Black Thorne

Cha! A to zaskoczenie! Pierwsza gra w dziejach Blizzarda, mimo że będąca "tylko" platformówką z elementami przygodowymi, już zdradzała objawy pomysłunku u swoich ojców.
Generalnie fabuła była prosta: Na żyjące sobie, nikomu nie wadzące (tiaa) królestwo dobrego króla, napadła armia demona Sarlaca (tiaaaa). Kiedy sytuacja była już oczywista, król, z pomocą nadwornego maga, wysłał swojego młodego syna na Ziemię, aby ten tam poznał tajniki walki i kiedyś wrócił i zrobił zadymę w imieniu tatusia (tiaaaaaa).
Bazowa fabuła jest, delikatnie mówiąc, nieciekawa, jednak wiele wątków pobocznych oraz minimisje, jakie zlecają nam napotkane osoby, w pełni rekompensują jej niedoskonałości.
Oprawa audiowizualna, stosownie do czasów w jakich była tworzona, jest dla dzisiejszego gracza nieco odstraszająca. Na szczęście mogło być gorzej i po przebrnięciu przez kilka pierwszych etapów, zaczynamy nawet myśleć, że jest bardzo ładna :). Rysowane postacie bohatera, jego rodaków oraz demonów wykonane są bardzo estetycznie i są naprawdę wielkim atutem gry. Jedyne zastrzeżenie, którego uniknąć nie mogę, to muzyka, która tutaj naprawdę jest kiepska. No cóż, zapewne Bliz nie miał jeszcze w swoich szeregach geniuszy, o których za chwilę.
W BT umieszczono także kilka innowacji - możliwość krycia się w cieniu, ciekawe sterowanie, oraz okazje do nieumyślnego utrudnienia sobie rozgrywki poprzez przypadkowe zabicie jednego z więźniów na pierwszych etapach, który miał dla nas wskazówkę. W sumie tytuł godny jest polecenia, chociaż nie mam zielonego pojęcia, skąd w dzisiejszych czasach można by skombinować własny egzemplarz. No cóż, może najwyższy czas zainteresować podobnymi tytułami dystrybutorów?

Warcraft 1, 2...

Seria Warcraftów to chyba najbardziej znany wytwór Blizzarda, co by nie mówić - praktycznie najlepszy. W tytułach tej sagi dopracowano każdy, najdrobniejszy element fabularny, stworzono realia pogrążonego w bezowocnej wojnie świata, wyciągnięto najlepsze elementy z prekursora RTSów - Dune 2, dołączając dziesiątki własnych pomysłów, oraz nadano całości taką oprawę graficzno-dźwiękową, że tylko pozazdrościć.
Na dzień dzisiejszy, na serię składają się : Warcraft: Orcs and Humans, Warcaft 2: Tides of Darkness oraz Wacraft 2: Beyond the Dark Portal, który jest mission-packiem do poprzedniego.
Gra toczy się w bliżej nieokreślonym świecie, a fabuła opowiada jak na żyjącą w spokoju krainę Azeroth napadła wielka horda Orków, która przedostała się do niej przez mityczny Dark Portal (hmm...no dobra, nie brzmi oryginalnie, przyznaję). Z początku, tzn. w pierwszej części, wojna toczyła się między rasami ludzi i orków, co sugeruje zresztą podtytuł. Co ciekawe, "oficjalne" zakończenie Warcrafta to... zwycięstwo Orków!
W drugiej części dowiadujemy się, że zdziesiątkowani i wyczerpani wojną ludzie przeprawili się przez Wielkie Morze, aby dotrzeć do królestwa Lordaeron, gdzie oczekiwali wsparcia, pomocy i sojuszu, który umożliwi im odbicie ojczystego Azeroth. Wszystko to Azertohskim dyplomatom uzyskać się udało, a debaty zaowocowały nawet sojuszami z królestwami Elfów (łucznicy i niszczyciele) i Krasnoludów (gryfy, saperzy, łodzie podwodne i machiny latające) oraz powołanie Sojuszu, czyli wielkiej armii, mającej za zadanie wykosić Orków i zamknięcie Dark Portalu, przy czym tym ostatnim zająć miał się mag Khadgar - najpotężniejszy czarnoksiężnik po stronie ludzi. Oczywście, ścigający lud Azeroth Orc Boyz nie dadzą sobie w kaszę dmuchać. Zorganizowali oni swój własny, potężny sojusz, czyli Hordę, do której dołączyły dwugłowe Ogry (ciężka piechota, załoga pancerników), gobliny (saperzy i spece od high-techu) oraz Trolle (miotacze siekier i załoganci niszczycieli).
Tym razem oficjalna wersja fabuły mówi, że ludziom udało się wepchnąć Orków z powrotem do swojego Draenoru i zniszczyć portal, ale... no właśnie, w tym momencie wchodzi do gry mission pack, w którym teleport został ponownie otworzony, a ludzie postanowili dokopać orkom na ich własnym terenie, podczas gdy szaman Ner'zhul szykuje nowy plan podboju Azeroth, Lordaeronu i tysięcy innych krain w różnych wymiarach...
Jak skończyła się ta historia - nie wiemy i nie dowiemy się, aż do zapowiadanego Warcrafta 3.
Uff, rozgadałem się o fabule, a trzeba jeszcze napisać parę słów o innych aspektach tej serii. Można zminimalizować to do jednego słowa: WYMIATA... a dokładniej wymiatało, kiedy było szczytem osiągnięć technicznych. O ile Warcraft 1 nie rzucał się specjalnie w oczy, to WC2 na długo pozostało w pamięci graczy, zarówno za sprawą grafiki SVGA (w tamtejszych czasach rzadkość), jak i fenomenalnej, niesamowitej, pięknej i w ogóle rewelacyjnej muzyce. Tak, nie boję się tego powiedzieć, ale to, co pokazali mu-

zycy w WC2, nie zostało pokonane do dziś! Kilkanaście utworów, każdy z odrębnym klimatem, zupełnie różne ścieżki podczas grania Ludźmi lub Orkami...mmm, do dziś huczy mi to w głowie :).
Co do samej gry: mogliśmy grać zarówno ludźmi, jak i hordą orków, co już było w swoim czasie ewenementem. Jedynym minusem było niestety zerowe zróżnicowanie jednostek dla obydwu stron. Mam tu na myśli, że każda jednostka z jednej armii miała swojego dokładnego odpowiednika po drugiej stronie barykady, np. ludzka konnica to odbicie lustrzane ogrów, magowie - rycerzy śmierci itd. Szkoda, ponieważ wprowadzając różnice, bardziej ruszyłby wątek multiplayerowy, a tak jedynym miodnym trybem był single.
Seria Warcraftów to obowiązek każdego szanującego się gracza, a ci którzy nie zagrali powinni się wstydzić i uciekać na drzewo :)... no, chyba, że nie lubicie RTSów.

StarCraft

StarCraft jest zapewne tym, dla fanów s.f., czym był jego poprzednik - Warcraft dla amatorów tolkienowskich światów. W stosunku do tego ostatniego znacznie poprawiono wszystkie niedogodności, wprowadzając trzy, diametralnie różne, strony konfliktu: robakopodobnych Zergów, liczących głównie na zmasowany atak kilkudziesięciu słabych jednostek, tajemniczych Protossów, których jednostki są niesamowicie silne, acz drogie i nadające się głównie do małych oddziałów, oraz ludzi, którzy, jak to zwykle bywa, pracują gdzieś pośrodku.
Tym razem multiplayer stał się główną osią gry, a single, mimo że doskonale przygotowany fabularnie, odszedł w cień. Stało się tak głównie dzięki doskonałemu, darmowemu, ogólnoświatowemu serwerowi Battle.net, na którym każdy mógł, wedle woli, toczyć bitwy w dowolnym systemie: teamów, sojuszy, każdy na każdego czy też jeden na jednego. Atmosfery dodała sprawie jeszcze lista rankingowa tysiąca najlepszych graczy na świecie.

Oprawa audiowizualna nie daje sobie nic zarzucić (chociaż spotkałem się już z wielostronicowymi opracowaniami na temat jej wad, napisanymi głównie przez zwolenników strategii turowych), zarówno dźwięk jak i grafika, tak z samej gry, jak z doskonałych filmów, będących wizytówką blizzardowskich tytułów.
Po pewnym czasie od premiery gry ukazał się także mission pack o podtytule Brood War. Mimo że nie ustępujący oryginałowi, spotkał się on z umiarkowanym entuzjazmem ze strony graczy. Ot, kolejny odgrzewany obiad.

Krótko mówiąc - StarCraft to kolejna niezbędna pozycja dla każdego zwolennika RTS, strategii, gier, komputerów :).

Diablo

Ta gra to dziś już legenda, wspominają ją zarówno typowi "sieciowcy", jak i część fanów RPG. Dlaczego tylko część? No właśnie - to, czy Diablo to RPG, czy też nie było jedną z wielu długich i bezowocnych debat graczy na całym świecie. Z jednej strony mówiono, że można tu stworzyć postać, rozwijać ją, podnosić statystyki i wykonywać sub-questy, a z drugiej... że wszystko to jest zbyt ubogie, aby uchodzić za RPG (statystyki były 4, a subquestów z 15).
Tak czy inaczej, gra przeszła do historii, dzięki swojemu blizzardowskiemu wykonaniu, czyli świetnej grafice, wymiatającej muzyce i doskonałej osi fabularnej.

Uwaga, teraz zaskoczę was oryginalnością fabuły Diablo: spokojna mieścina Tristram została zaatakowana przez demony, które zagnieździły się w katakumbach miejscowego kościoła. Tylko TY możesz je powstrzymać! Ewww, pozwolę sobie nie wypowiadać się :). Na pociechę pozostaje, że rozwój fabuły podczas gry jest już o wiele oryginalniejszy, opowiadający o tak popularnych wśród młodych gniewnych ludzi tematach, jak szatan.
Podobnie jak w StarCraft, w Diablo można pograć na serwerze Battle.net, wspólnie z kolegami tocząc bój o wolność Tristram lub też walcząc między sobą, a pokonanym przeciwnikom... obcinać uszy, aby później prezentować je kolegom. Pomysł oryginalny, jak większość z nich przyjął się doskonale.
W stosunku do innych opisywanych tu gier, Diablo prezentowało o wiele mroczniejszy świat, przesiąknięty złem i szaleństwem, jednak wciąż bardziej przypominający bajkę, niż horror, jak np. Planescape. Nie odstraszyło to jednak nikogo, a wręcz przeciwnie - dla młodszej publiki stało się dobrym tytułem na tzw. pierwszą straszną grę. Dzięki temu, Blizzard ponownie odniósł oszałamiający sukces kasowy, udowadniając jeszcze raz swoje mistrzostwo w sztuce robienia gier. Polecam gorąco każdemu!

Jak kupić?
Black Thorne - ???
Warcraft - w jednym, wielkim pudełku "WarCraft Battle Chest" lub samego WC2 w wersji Platinium, z możliwością gry na Battle.net.
Diablo - w większości sklepów za około 50-60 zł.
StarCraft - podobnie jak Diablo, tyle że nieco drożej.

Krzysztof "Lordareon" Gonciarz

Mortal Kombat: Chi

Dzień miał się ku końcowi. Na niebie zabłysły pierwsze gwiazdy, a chwilę później księżyc przypomniał o swoim istnieniu. Jego światło oświetliło polanę, na której zauważyć można było siedzącą postać. Był to młody wojownik. Jego twarz pokrywał grymas bólu i zmęczenia. Pozostałość po odbytej niedawno walce. Walce, w której jeden człowiek decyduje o losach milionów. Wygrał. Jednak teraz nie myślał już o niej. W uszach brzmiały mu słowa mentora 'idź, znajdź i wytrenuj wojowników na kolejny turniej'. Sprawiały mu one ból. Jego umysł opanowały zwątpienie i gniew. Nie był pewien tego, jak powinien postąpić. Postanowił zakończyć, nie prowadzące do niczego, rozmyślania. Wstał i wolnym krokiem udał się przed siebie, by stawić czoła przeznaczeniu.

Paweł Omelko "PolarX"

Witam ponownie wszystkich fanatyków Mortala. Poprzedni artykuł tak naprawdę był testem. Testem, który miał wykazać czy smocza seria nadal cieszy się tak dużym powodzeniem jak przed laty. Wyniki są pozytywne i świadczą o tym, że nadal w niejednym sercu drzemie dusza wojownika. Czas więc obudzić się z letargu i dać o sobie znać. Tak, ten kącik MORTAL KOMBAT: CHILDREN OF DRAGON został stworzony właśnie z myślą o was i to wy będziecie decydować o tym, co ma się w nim znaleźć. [BTW: WIEM, że się pisze CHILDREN - a nie CHILDRENS - to, iż w poprzedniej edycji w tytule pojawił się babol było jednym z dowodów na istnienie złośliwości przedmiotów martwych; dwukrotnie wykreślany z próbnych odbitek błąd i tak przetrwał...].

Póki co będzie on pojawiał się sporadycznie. Jednak jeżeli otrzymam od was jakieś ciekawe pomysły na to, co miałoby się w nim znajdować, sytuacja ta może ulec zmianie. W bieżącym numerze przybliżę wam trzy mortalowe tytuły. Będą to Ultimate Mortal Kombat 3 (z listów, które dostałem wynikało, że są osoby, które niewiele słyszały na jej temat), Mortal Kombat Gold i Mortal Kombat 5. A oprócz tego odpowiedzi na pytania zawarte w listach, trochę ciekawostek i niusów. Więc siostry i bracia do dzieła.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Ta część ukazała się już kawał czasu temu, bo ponad trzy lata. Jest to ulepszona trójka (coś jak teraz MK GOLD, ale o tym poniżej). To co w niej nowe, w porównaniu z MK3, to 8 postaci i 4 scenerie. Swoją obecnością zaszczyciły nas takie osobistości, jak Scorpion, Sub-Zero (w masce), Ermac, Mileena, Kitana, Jade, Reptile i Smoke (w wersji Human). Oprócz tego mamy możliwość walki Shao Kahnem i Motaro. W sumie oddano nam do użytku 25 postaci. Coś o sceneriach? Jak to przystało na serię MK są wykonane perfekcyjnie (szczególnie HELL, prawdopodobnie inspiracją dla twórców były lochy Scorpiona z filmu MK, but who know?). Wszystko to tchnęło nieco świeżości w zasiedziałego już Kombatanta. Jednak w tą część gry nie było dane zagrać właścicielom PCtów. Ukazała się ona bowiem jedynie na konsolę SEGI. Jednak nie ma nad czym rozpaczać. Jak już wspominałem (w poprzednim artykule) Mortal Kombat Trylogy to połączenie wszystkich wcześniejszych części, a więc i Ultimate Mortal Kombat 3. Zatem, jak mówi pewne przysłowie, nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło.

MORTAL KOMBAT GOLD

Tak, ta część ujrzała już światło dzienne i.. (tak jak myślałem) nie jest żadną rewolucją. To, co zmieniono w stosunku do pierwowzoru (tj. MK4) to parę nowych scenerii i postaci. Z tego co się orientuję to MKG nie ma oddzielnej historii. I niestety widać to w doborze postaci. Mileena, Kitana i Kung-Lao, zgodzę się. Baraka, małe wątpliwości, no dobra niech stracę. No ale Cyrax, ten blaszak, nie bardzo pasuje do całości (a tak po za tym, to słyszałem, że wygrzewa się teraz gdzieś w gorących piaskach :)). Czy na to czekały rzesze mortal-maniaków? Raczej nie. I tu zwracam się z uprzejmą prośbą do twórców gry: wydajcie wreszcie MK5, a nie zasypujcie nas dodatkami. Myślę, że posiadaczom DreamCasta bardziej spodobałaby się część piąta niż odgrzewana czwórka. A tak między nami PCtowcami to nie należy się spodziewać tej gry na kompy, a przynajmniej jak na razie nic mi na ten temat nie wiadomo. Jeżeli pojawi się choć promyk nadziei, nie omieszkam was o tym powiadomić.

MORTAL KOMBAT 5

Aby zaspokoić Waszą ciekawość, postanowiłem przedstawić wam garść newsów. Po pierwsze, gra przewidywana jest na trzeci kwartał 2000 roku. Po drugie, na pewno będą postacie takie jak: Baraka, Kabal, Shao Kahn, Kano, Kung Lao, Liu Kang, Shang Tsung, Sheeva i Sindel. Po trzecie, spójrzcie na screeny!

SHEEVA BOGIEM

Jak zapewne pamiętacie, w poprzednim artykule pisałem o tym, że przy tworzeniu serii Mortal Kombat, John Tobias i Ed Boon kierowali się orientalną mitologią i kulturą Dalekiego Wschodu. Aby udowodnić, że nie puszczam słów na wiatr podaję przykład. Sheeva (czyt. Sziwa) to jeden z najważniejszych bogów hinduizmu. Pan Świata, jego stwórca, ale i niszczyciel, asceta i opie-

ildren of dragon

kun dramatu, literatury, tańca. Przedstawiony bywał, zgodnie ze swą wieloraką postacią, jako istota łagodna lub groźna. Na jednej z figurek przedstawiony jest jako Król Tańca, otoczony płomistą aureolą, z dwoma parami rąk (mógł ich też mieć więcej) [wg Historia - Starożytność J.Tazbirowa, E.Wipszycka]. Żądaj dowodów, nie obietnic :).

MK5 - 3D CZY POWRÓT DO 2D?

Spotykam się z różnymi opiniami. Jedni uważają, że trzeci wymiar dodał serii nowego wymiaru:), inni z kolei twierdzą, iż było to samobójstwo. I odziwo tych drugich jest więcej. Więc należałoby się zastanowić, czy Mortal Kombat 5 nie powinien powrócić do dwóch standardowych wymiarów. Ciekaw jestem waszej opinii na ten temat. Czekam na odzew.

MORTAL KOMBAT CONQUEST PADŁ?

Niestety serial MK Conquest nie zagościł długo w jednej z rodzimych stacji TV. Po emisji ostatniego odcinka pierwszego sezonu, serial został zdjęty. Dlaczego? Najprawdopodobniej wspomniana stacja nie zakupiła kolejnego sezonu. Trochę to dziwne, skoro miał on całkiem niezłą oglądalność. A może, w myśl tego, co sądzi większość redakcji, jest on faktycznie żenujący?

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES SUB-ZERO NA PC

Często pytacie w listach, co z MKM: Sub-Zero na PC? Odpowiedź: raczej na 100% nie ujrzy światła dziennego. A to dlatego, że jej premiera na PSX odbyła się dawno temu, więc nie ma sensu odgrzewać starego dania. A panowie z Midway będą mieli więcej czasu na skoncentrowanie się nad MKM:

Special Forces, która obecnie wygląda bardzo mizernie. Z drugiej strony nie ma czego żałować. Jeżeli naprawdę chcecie mieć MKM: Sub-Zero w swojej kolekcji, to załatwcie sobie emulator PSX. I znów chce się żyć.

100 PYTAŃ DO KOMBATANTA

Jak zauważyłem (listonosz też zauważył) przychodzi wiele listów w sprawie Mortala. Cieszy mnie to bardzo. Ale będę się cieszył bardziej, kiedy przyjdzie ich jeszcze więcej (*"...i rozległ się głos Smugglera, wołający spod sterty kopert. <PolarX powiedz tym maniakom Mortala, aby przestali pisać tyle listów>. I zlitował się PolarX nad Smugglerem, a ten zrozumiał swój błąd i żałował, że dopisał, iż serial MK Conquest jest żenujący. {wcale, że nie :) - Smg}. Od tej pory Smuggler żył w zdrowiu, a ręka PolarXa spoczywała na nim..."*:)) Proponuję więc wam mały test. Jego celem będzie stwierdzenie w jakim kierunku dąży seria MK. Chwała czy destrukcja?

Odpowiedzcie na poniższe pytania:

1. Która z gier MK jest wg ciebie najlepsza?
2. Która z gier MK jest wg ciebie najgorsza?
3. Która z postaci jest wg ciebie najlepsza?
4. Która z postaci jest wg ciebie najgorsza?
5. Najefektowniejsze zakończenie (Fatality, Babality itd).
6. Najbardziej spaprane zakończenie.
7. Najlepszy fatalit (fatalit plus postać, która go wykonuje).
8. Najlepsza kobitka.
9. Czy MK5 powinien powrócić do dwóch wymiarów?
10. I coś kreatywnego. Jakiej postaci brakuje ci w serii MK (tzn. gdybyś odpowiadał za tworzenie MK5, to jaką postać byś stworzył?).

[Od Smugglera: Litości! Jeśli nadsyłacie odpowiedzi pocztą, to dopiszcie na kartce/kopercie duże liter MK, żebym wiedział do kogo są te listy. Jeśli mailem - aaa, to piszcie na pascal@silvershark.com.pl. Pliiiiz]

Na koniec jeszcze raz chciałem podziękować za listy. Trzeba przyznać, że przyszło ich całkiem sporo. Szczerze mówiąc, to dzięki nim możecie teraz czytać ten artykuł. Dlaczego? Proste równanie. Brak listów = brak zainteresowania = brak kolejnego artykułu na temat najlepszej komputerowej serii bijatyk, jakiej było dane ujrzeć światło dzienne. Tak więc piszcie. Gdziekolwiek jesteście, w szkole na nudnych lekcjach matmy, w domu, odrabiając nudne zadanie z matmy, a nawet siedząc w ..... i rozmyślając nad nie zrobionym zadaniem z matmy :). Tak, bo to właśnie dzięki wam, waszym pomysłom powstawać będą kolejne SMOCZE DZIECI. No dobra, to tyle na dzisiaj. Do zobaczenia.

Pozdrowienia dla:
Ani-Sonya i Adi-Mileena z Bolesławca (tak trzymać dziewczyny), Oli z Silno?? (u mnie też zaczęło się to wcześnie), SONGO (tylko nie przytulaj go za mocno; a tak poza tym możesz się spodziewać odwiedzin policji, panowie w mundurach dziękują za adres, to bardzo ułatwiło im pracę), Bartosza z Pakości (dzięki za kapsle; niedługo możesz się spodziewać listu; sory, że tak późno, ale rozumiesz matura i te sprawy), Damiana z Świdnika (dzięki za dyskietki i ich zawartość), Andrzeja z Brzegu (pomyślę nad tym), Damiana z Bydgoszczy (umyj ręce przed pisaniem listu, pokrwawiłeś kopertę), Sub-Zera z Przemyśla (wcześniej nie było można), Mariusza z Sułkowic (nie bardzo wiem skąd mam wziąć zdjęcia zaświatów i pałacu Shao Khana; tak się składa, że na razie się tam nie wybieram), Sub-Zera z Bielska-Białej (jak już pisałem, dział będzie się pojawiał sporadycznie), Wojtka z Łodzi (dzięki za wszystkie sugestie) oraz dla wszystkich, których listy są w drodze.

PS: Jeżeli macie e-maila, to w listach podajcie jego adres, a wszystko będzie prostsze.

PPS: Jeżeli gadacie na mIRCu, to podajcie swojego nicka oraz na jakim kanale i kiedy można was spotkać. □

Atlantis: The Lost Tales

Z prawdziwą przyjemnością przedstawiamy rozwiązanie gry Atlantis. (Sądząc z ilości anonsów w PD, macie z nią MNÓSTWO problemów).

El General Magnifico.

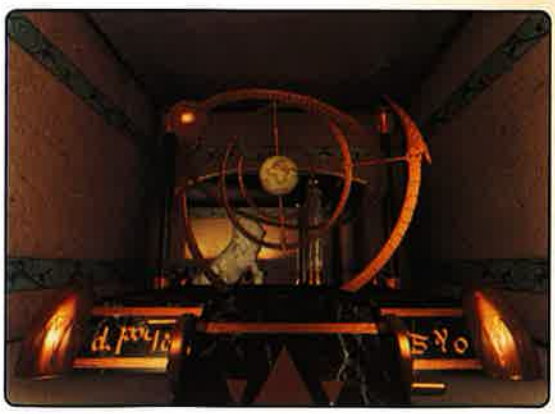
CD 1

Przybycie do pałacu

Musisz się udać do kwatery Kompanów Królowej (Queen's Companions' quarters). Pokaż swą odznakę wartownikom przy wejściu. Przejdź schodami w górę na pałacowy dziedziniec i wespnij się na schody z lewej strony. Wejdź do komnaty Kompanów i pogadaj z Agathą.

Wkrótce przybędą tu Lascoyt i Meljanz, którzy przyniosą wieści o zniknięciu królowej Rhei, przyniosą też rozkazy od księcia małżonka, pozwalające na prowadzenie śledztwa, jedynie członkom jego gwardii. Meljanz rozkaże ci, abyś podał mu wino. Fruk mu w rzętak, odmów, przyjmij zaś misję, którą zleci ci Agatha. Wyjdź z pałacu i miasta. Wydostawszy się za jego obręb, idź do miejsca, gdzie będziesz mógł skręcić w prawo i poszukaj rybaka Actyona (znajdziesz go obok łodzi). Pokaż mu swoją odznakę. Rybak przekaże ci pewną informację i da kolczyk (ear-ring), kóry znalazł na miejscu napadu.

Gdy wrócisz do miasta, strażnicy zaprowadzą cię do księcia małżonka Creona. Creon spyta cię, czy podczas dotychczasowego śledztwa nie znalazłeś czegoś ciekawego. Odpowiedz, że nie. Wróć do siedziby Kompanów. Pogadaj z Agathą. Psiakość. Książe małżonek to podejrzany typ, trudno uwierzyć w jego zapewnienia o zaangażowaniu się w poszukiwania Królowej. Agatha zachęci cię, abyś dowiedział się czegoś o pochodzeniu kolczyka (ear-ring). Gdy wyjdziesz z komnaty, pogadaj z Garcelosem. Potem idź porozmawiać z Lascoytem w rogu pałacowego dziedzińca. Pokaż mu kolczyk. Poruszony twoim odkryciem, zaproponuje ci przystąpienie do spiskowców, którzy chcą odszukać Królową. Spotkają się z tobą w oberży Pod Czerwonym Kogucikiem (Scarlet Cockerel).



Dostaniesz tam figurkę koźlęcia. Dowiesz się też, jak odnaleźć sekretne przejście, które pozwoli ci dotrzeć do "Scarlet Cockerel" bez wiedzy strażników.

Poczekaj, aż Lascoyt zagada strażnika i przemknij przez drzwi do pałacu. Ruszaj w kierunku drzwi po lewej (by nie zobaczył cię strażnik w tylnej galerii). Kiedy usłyszysz, że strażnik się poruszył, wejdź do sąsiedniej komnaty (tam gdzie sterczał) i szybko przebiegnij schodkami w lewo i w górę.

Planetarium w Komnacie Lwa

Na szczycie schodów obróć się dwukrotnie, a odkryjesz sekret planetarium. Musisz ustawić odpowiednio słońce, księżyc i trójkąt, który przedstawia Atlantydę (na Ziemi). Przekręć prawą dźwignię, by poruszyć księżyc i Ziemię. Kiedy strzałka pojawi się na półksiężycu, obróć słońce lewą dźwignią, aż wszystkie trzy ciała się rozświetlą. ALTERNATYWE ROZWIĄZANIE: Kliknij 34 razy na górnej części lewej dźwigni i 35 razy na prawej. Otworzy się paszcza lwa. Włóż do niej figurkę koźlęcia. Otworzy się sekretne przejście, które prowadzi do korytarza, w którym żyje Łowca Szczurów. Włóż kolczyk w zamek drzwi. Wejdziesz do niewielkiego pokoiku z oknem. Wyskocz przez okno i opuść pałac.

Miasto

Trafisz do bocznej alejki. Wejdź po schodach z prawej strony w górę. Przejdź obok ogrodu. Skręć dwa razy w prawo i, korzystając ze schodów, wejdź na galeryjkę wokół domku. Przed oberżą łazi jakiś podejrzany typ, któremu źle z oczu patrzy. Weź doniczkę z kwiatami. Zrzuć ją gościowi na łeb. Zejdź na dół i podnieś nóż leżący obok typka. Wejdź do Czerwonego Kogucika...

Oberża

Pogadaj z Lascoyte'em. Chyba już spostrzegłeś, że nie jest tak do końca szczery. Trafiłeś jak guano w przerębel! Kiedy wejdzie Meljanz, wysłuchaj go, obróć się szybko w lewo i skocz jak najszybciej na schody, w lewo na górę i znów w lewo. Przetnij nożem linę mocującą żyrandol i skocz na Meljanza (to ten z lewej) - spiesz się, bo stawką w tej grze jest twoja skóra. Jak wybrać cel? Migającym kursorem, kochany - pojawi się dopiero wtedy, kiedy naprowadzisz go na właściwego typka.

Wyjdź z oberży w prawo i wiej szybko, bo dostaniesz nożem pod żebro. W małym ogrodzie, który niedawno minąłeś, czeka na ciebie Agatha. Pogadaj z nią - zleci ci szpiegowanie Creona. Hmmm... szpiegować władców to jak pocałować lwa - przyjemność wątpliwa, a niebezpieczeństwo spore. Ale cóż robić? Gdy Agatha sobie pójdzie, spod daszku na końcu ogrodu weź drabinę, postaw ją na ławce, wespnij się na szczyt muru i przystaw drabinę do okna naprzeciwko. Wrócisz do pałacu.

Wejdź do korytarza i weź łom. Wróć do drzwi - nad nimi po lewej zobaczysz niszę. Rozwal ją łomem i wyjmij figurkę szczura. Przejdź na początek korytarza i wstaw figurkę w niszę z lewej strony, na kocich kafelkach. Obróć się w prawo i wejdź do komnaty Łowcy Szczurów.

Pogadaj z poczciwcem i powiedz mu, że chcesz ratować Królową. Zaproponuje ci grę - dość prostą: ty przesuwasz jedną figurkę o dwa pola, on dwie po jednym. Musisz odnaleźć Królową przed nim. Łowca Szczurów powie ci - choć, co prawda, w sposób dość zagadkowy - jak można podsłuchiwać rozmowy w sali tronowej.

Gdy wygrasz, trafisz do Komnaty Delfina. Przejdź na drogi koniec i pchnij dłonią gwiazdę w ścianie, następnie z dłoni posągu wyciągnij trójząb i przy jego pomocy wskocz do otworu w suficie. Podsłuchasz rozmowę Creona z arcykapłanem Słońca - Gimbasem; obaj są nadzwyczaj przystojni. Spiskują - co zresztą podejrzewałeś od początku - ponieważ chcą władzy, całej władzy i tylko władzy... Uwięzili Królową w miejscu zwanym Carbonek. No dobra... po powrocie do Komnaty Delfina, włóż trójząb tam, skąd go wziąłeś, ponownie wciśnij gwiazdę w ścianie, by zamknąć właz w sklepieniu i wyjdź przez galerię - poczekaj, aż strażnik sobie pójdzie na górę (ruszaj, jak tylko zniknie ci z oczu w przejściu z lewej) i wejdź do długiej galerii, przejdź nią do końca i skręć schodami w lewo i w górę. Trafisz do Biblioteki.

Biblioteka

Poruszaj się ostrożnie - ale podejdź do strażników, jak tylko możesz najbliżej (obróć się w prawo, dwa razy do przodu, zwrot w lewo i znów dwa razy do przodu, potem w prawo, w lewo i pchnij półki, by ogłuszyć strażnika). Wyskocz przez okno.

Lądujesz w sadzie, gdzie czeka już Agatha. Pogadaj z nią i wypytaj o co się tylko da. Ogrodnik, podły zdrajca, pobiegnie po straż. Pchnij go nożem, pogadaj z konającą Agathą - niestety, zdrajca też miał nóż - weź od niej bransoletę i wiej przez schodki i zakratowaną bramę, potem w lewo i do ogrodu, w którym już raz posłużyłeś się drabiną. Teraz weź ją ponownie i tak jak przedtem dostań się do Komnaty Lwa. Przejdź przez sekretne przejście. Zatrzymaj się w połowie drogi na schodach i poczekaj, aż usłyszysz drugie echo kroków strażnika. Ruszaj do przodu, skręć w prawo i uciekaj przez drzwi naprzeciwko. Jak już trafisz na dziedziniec, ruszaj przed siebie i skręć w prawo, i wejdź w drzwi z prawej strony.

CD 2

Trafisz na windę obsługi. Wejdź do windy i uruchom ją, pokręcając bębnem. Wyjdź z windy, mostem przejdź na lądowisko statków powietrznych. Statek Hectora, którego kazała ci odszukać Agatha, to ten z rysunkiem konika morskiego na dziobie. Wejdź na pokład i usiądź w fotelu. Setha zmorzy sen, z którego obudzi go sam Hector. Przedstaw mu się, pokazując bransoletę Agathy, a zawiezie cię do Carbonec.

Carbonec

W puszczy idź przed siebie i skręć w lewo - dość szybko powinieneś trafić na mały mostek. Nie właź jednak na niego, tylko tuż przed nim skręć w lewo ku jaskini. W jaskini skocz do wody - Seth popłynie jak delfin. Po wejściu w głąb tunelu trafisz na łamigłówkę (jeśli ją rozwiążesz, otworzysz sobie dalsze przejście):.

Drugi kawałek z lewej, od górnego łba, przesuń w dół. Środkowy, górny kawałek w lewo. Dolny, środkowy w prawo. Łeb w dół. Środkowy w prawo. I górny w lewo - o ile dobrze pamiętam. Wuala, jak mawiał pewien balwierz w Pęgowie. Trafisz do kompleksu podziemnej świątyni.

Porozmawiaj z kapłanką i pokaż jej godło Kompanów Królowej. Otwórz skrzynię i weź strój kapłanki, by się weń przebrać. Weź ze stołu dzban piwa. Strażnikowi przy drzwiach zaproponuj napitek i wyjdź. Poszwendaj się trochę po labiryncie, a jeśli zatrzyma cię jakiś strażnik, poczęstuj go piwem. Uwaga! Nie wszyscy dają się zjednać w ten sposób - strażnik przy drzwiach celi Królowej to tępy służbista, którego trzeba załatwić fortelem. Cela Królowej znajduje się za dość rozległym pomieszczeniem z planem labiryntu na posadzce - nie wchodź do niej bezpośrednio, tylko z boku - od strony wejścia, skąd widać otwartą przestrzeń. Podsłuchaj rozmowę opuszczających celę Królowej Gimbasa i dowódcy straży, weź leżące pod ścianą tęgie polano, przejdź do korytarza i walnij strażnika drewnem w łeb. Ot i cały fortel! Otwórz drzwi i wciągnij strażnika do środka. Zdejmij z niego uniform. Pokaż Królowej swą odznakę i daj jej strój kapłanki, sam przebierz się za strażnika. Poproś Królową, by zdjęła maskę. Unikając straży, wróć z Królową do kuchni. Pogadaj ze stojącym przed nią strażnikiem, wybierając drugą odpowiedź. Wyjdź z kuchni przez komin.

Wróć do pojazdu najkrótszą drogą (w lewo, w lewo, prosto, prosto, w prawo i w dół, prosto i przez mostek, prosto, prosto do zakrętu, w lewo, w prawo, w prawo! Uff!). Pogadaj z Hectorem, potem sprowokuj strażników pojazdu do pościgu. Znajdź ścieżkę wiodącą do jaskini staruchy (gnaj między skałki, przez wodę w bród, nawet jeśli zobaczysz przed sobą strażników, nie zrażaj się, tylko skręć ostro w prawo i znów między skałki). Potem poczekaj (koniecznie!), aż starucha poprosi cię, byś otworzył oczy. Wchodź.

Pieczara staruchy

Pogadaj z babunią. Da ci dwie zagadki. Koła zębate musisz ułożyć tak, by po pociągnięciu za prawe kółeczko wydać kurze jajko. Węże i jajka - te drugie musisz poukładać tak, by drogi wężów się nie przecinały. Klikaj strzałką przed łbem każdego węża, wysunie się z jamy w stronę, gdzie kliknąłeś, jeśli zechcesz, by się cofnął, kliknij go w łeb. Rozmieszczenie jajek jest nieistotne. Babunia zleci ci też pewne zadanie.

Wróć do puszczy - teraz możesz już łazić spokojnie, bo strażnicy dali sobie spokój. Odszukaj wysokie drzewo na skałach - przebiegałeś obok niego, uciekając z Królową. Teraz znajdziesz tam łuk. Weź go i wróć przez rzeczkę do brodu. Gdy już go pokonasz, skręć w lewo, ku rzeczce - obok kamienia z wyrytą podobizną dzika - zanurz łuk w wodzie i wróć na rozdroże tuż za brodem. Odwróć się w lewo - pomiędzy skałkami ukaże się dzik - wcześniej usłyszysz tętent jego racic. Strzel w bestię z łuku i szybko wyjmij z jej paszczy pierścień. Dzik zniknie - zostanie po nim krwawa plama. Zamocz skórzaną sakiewkę we krwi dzika. I wróć do starej damy.

Starucha wejrzy na Setha łaskawszym okiem i odpowie na kilka pytań, potem ułoży go do snu. Młody człowiek podczas snu będzie świadkiem dziwnej ceremonii - Gimbas uwalnia Ukrytą Wiedzę (przedstawioną w postaci metalicznie połyskującej głowy, która może udzielić odpowiedzi na dowolne pytanie - niezależnie od tego, kto je zada). No, w ręku jakiegoś pozbawionego skrupułów łajdaka może to być rzeczywiście atut nie do przebicia.

Ocknąwszy się, Seth wypyta jeszcze staruchę o kilka rzeczy, i w towarzystwie kapłanki wróci na Atlantydę.

Przenocuj u Actyona. Królową gdzieś wcięło. Rankiem wróć do miasta. Udaj się do ogrodu, w którym jest drabina i przy jej pomocy wejdź do pałacu (jak poprzednio). Odszukaj Łowcę Szczurów. Wypytaj go o Drzewo i spróbuj wygrać w szczurołapkę - taki starożytny Pinball. Wypuść szczura - pierwszym guzikiem z lewej - potem naciskaj kolejno i we właściwych momentach - drugi z lewej, trzeci z lewej, czwarty z lewej (przytrzymaj go), trzeci z prawej (poczekaj, aż przekładka pod ruchomym pasem znajdzie się we właściwej pozycji, tak, by szczur zniknął w dziurze). Gdy szczur znajdzie się na pasie, naciśnij pierwszy z prawej i piąty z lewej.

Łowca szczurów da ci szklaną kulę i każe szukać pod tronem. Następnie znów ciśnie cię do przejścia. Odwróć się i włóż kulę w otwór. Zauważ kombinację na przesuwającym się kamieniu. Ruszaj korytarzem aż do końca - znajdziesz się w Wartowni. Weź wazę z lewej i rzuć ją strażnikowi, potem daj nura między szeroko rozstawionymi nogami Meljanza i wbiegnij do drzwi po prawej. Odwróć się i weź włócznię opartą o drzwi, następnie zablokuj nią drzwi. Przejdź za tron i rozwiąż kluczową zagadkę:

Począwszy od pierwotnego położenia - rusz czerwony trzy razy, błękitny cztery, żółty siedem, a zielony sześć. ROZWIĄZANIE ALTERNATYWNE: umieść wszystkie kolory na środku, potem rusz czerwony sześciokrotnie, błękitny pięciokrotnie, żółty raz, a zielony dwa razy.

Tron się odsunie i ukaże ci się sekretne przejście. - To lubię! ruszaj dalej.

Skręć pod tronem w lewo, gdy dojedziesz do końca wespnij się na schody. Trafisz do Komnaty Przemian. Pośrodku kolejna układanka: Zacznij od trapezu - kiedy go wypełnisz, za tobą pojawi się posąg. Weź z niego nowy fragment układanki (musisz uważnie przyjrzeć się posągowi - zwłaszcza gdzieś w okolicy ogona). Mając nowy fragment, ułóż kolejną figurę - i tak dalej, aż pojawi się posąg jaszczurki. Pociągnij ją za jęzor i wespnij się po nim w górę. Wejdź na schody i dwa razy skręć w prawo - znajdziesz trójdzielny widelec. Wróć na schody i wespnij się wyżej - gdzie znajdziesz Drzewo Pierworodnych. Obszedłszy je dookoła, podłub w ziemi widelcem, a znajdziesz kryształową kulę.

Gdy będziesz już na dole, zobaczysz, że w Komnacie Przemian uaktywni się kula. Pojawi się w niej Starucha, która powie ci coś o miejscu, którego symbolem jest Biały Niedźwiedź. Wróć do sekretnego przejścia.

Przejdź do miejsca, gdzie schody prowadzą do komnaty tronowej. Ruszaj lewym korytarzem i idź do końca. Widelcem uruchom łamigłówkę na ścianie i ułóż wizerunek drzewa. Wejdź w odsłonięte przejście i gdy już będziesz w mieście, udaj się do chatki Actyona. Powiedz mu, że potrzebujesz pilota, który zabierze cię do miejsca symbolizowanego przez Białego Niedźwiedzia. Rybak powiadomi cię o tym, że jego córka, Anna, jest lotniczką. Niestety, wszyscy piloci zostali gdzieś zamknięci. Da ci też kryształ, który niegdyś należał do jego żony, matki Anny.

Wróć do miasta. Wejdź w zaułek i po użyciu widelca, który uruchamia łamigłówkę, wejdź do pałacu. Wróć do rozwidlenia korytarzy i skręć w prawe przejście. Znowu natkniesz się na mozaikową łamigłówkę, po rozwiązaniu której trafisz do Galerii, skąd możesz przejść do Komnaty Lwa. Uruchom planetarium, tak jak przedtem i włóż Lwu w paszczę figurkę koźlęcia. Jeszcze raz skorzystaj z kolczyka, otwórz nim drzwi i wyskocz przez okno. Po tym jak przejdziesz obok ogrodów, spytaj stojącą przy schodach kobietę, czy nie wie, gdzie trzymają pilotów. Wyobraź sobie, że wie - w domku na prawo obok schodów wiodących w dół, do basenu.

Wejdź tam i pogadaj ze strzegącą pilotek Loną. Baba ma przekwalifikować lotniczki - odtąd jedynie samce będą mogły latać, kobiety zaś mają służyć do przyjemności (he! he!) Creona. Powiedz jej, że obleśnik przysłał cię właśnie po Annę. Wyjdź z Anną. Niestety, dziewczyna nie ufa samcom i częstując cię kopniakiem, rzuca się do ucieczki. Musisz ją odnaleźć. Okaże się, że złapali ją Meljanz i jego weseli chłopcy, którzy trzymają brankę pod Czerwonym Kogucikiem.

Trudno, musisz tam wejść i zrobić porządek.
Słabym punktem spiskowców jest Servage, który od czasu, jak dostał od ciebie w łeb doniczką, szwankuje nieco na umyśle. Pogadaj z nim o Creonie i namów go, by popilnował niezbyt godnego zaufania Garcelosa. Potem wejdź na górę i w korytarz, z którego masz dostęp do czterech komnat. Posłuchaj rozmowy i ukryj się w pokoju naprzeciwko, zanim Lascoyt wyjdzie, by odkryć przyczynę hałasu na dole - to barczatek Servage właśnie zgasił Garcelosa. Wyjdź na korytarz i zgódź się, by Servage poszedł z tobą. Wejdź do komnaty, powiedz Annie, że wzywa ją Creon, potem pogadaj z Servage'em, obiecaj, że wstawisz się za nim u Creona i podziel się z nim wątpliwościami dotyczącymi lojalności Meljanza. Zamąć mu trochę we łbie jeszcze przez chwilę, aż uwierzy - na koniec obiecaj mu awans. Tępak się napali, jak Pigmej na niklowany rower, zablokuje skutecznie zdrajców, a ty będziesz mógł wreszcie wyjść z Anną.
Udaj się z Anną do ogrodu (tam gdzie stoi twoja kochana drabina). Pokaż dziewczynie odznakę Towarzysza i daj jej kryształ, jaki otrzymałeś od Actyona. Dziewczyna zgodzi się towarzyszyć ci. Wejdź do pałacu, jak przedtem i znaną ci drogą - korytarz Łowcy szczurów. Komnata Lwa, schodami w dół - uważaj na strażników - w prawo i na dziedziniec, potem przed siebie, w prawo i raz jeszcze w prawo - do windy. Windą na górę, a tu niespodziewajka - strażnik. Przeszukaj pomieszczenie i weź z kąta worek. Namów Annę, by schowała się w worku. Weź worek i ruszaj na pomost. Strażnikowi powiedz, że niesiesz w worku Królową, którą z polecenia Creona masz utopić w morzu. Wejdź na pomost, przejdź do hangaru i wskocz na pokład pierwszego z lewej pojazdu. Przejdź na pokładzie w prawo - gdy się odwrócisz, Anna wylezie z worka i zawiezie na...

Szpicbergen

Lądujecie na śnieżnym brzegu. Ruszaj do wioski 'tambylców'. Pogadaj z wodzem. Pokaż mu swoją odznakę Towarzystwa Wielbicieli Królowej. Wódz zabierze was do chatki kultowej. Wysłuchaj historii wodza, który chętnie - acz niezrozumiale - objaśni ci historię plemienia, przedstawioną na malowanych skórach. Kiedy Anna dotknie jednej ze skór, krajowcy się zdenerwują i zaraz cię stłumią.
Ocykasz się w igloo. Przetnij nożem linę i przywiąż ją do polana leżącego na ziemi. Przełóż polano i linę przez otwór w sklepieniu chatki i wyjdź na kopułę. Zeskocz z kopuły i po obejściu wioski, wejdź do świętego i dość mocno oświetlonego igloo, zabierz stamtąd trzy drewniane płytki. Wyjdź i poszukaj igloo, które widziałeś na malowidle - trzecie z prawej, licząc od wejścia do wioski. Wewnątrz igloo ułóż z trzech płytek sześcioramienną gwiazdę.
I wejdź w odsłonięty otwór.
Na dole skręć w prawo i przejdź do końca korytarza. 'Tambylcy' chcą złożyć Annę w ofierze swemu bogu. Wróć drogą, którą przyszedłeś, i wbiegnij w drugą odnogę korytarza. Gdy wpadniesz do sali, wykonaj błyskawiczny w tył zwrot i zatrzaśnij za sobą drzwi. Potem - nie zważając na narzekania Anny - weź złotą maskę z posągu po lewej. Po założeniu maski, Seth przemówi do Eskimosów, którzy uznają w nim swego - niespodzianie obudzonego - boga. Uwolnij Annę nożem i pogadaj z nią o krysztale jej matki - może uaktywni oko posągu. Anna zajrzy w oko i zobaczy sześcioramienną gwiazdę - szybko odwróć się w lewo, skocz ku gwieździe i stań na niej (kliknij). Zobaczysz część historii Atlantów. Potem goń kolejno ku Dziecku, Mężczyźnie, Kobiecie, Słońcu i Księżycowi. Odsłonią się przed tobą kolejne fragmenty historii - wygląda na to, że żądza wiedzy sprowadziła na Atlantów zgubę, którą przyniosła z sobą straszliwa bestia. Wreszcie Anna zobaczy w oku posągu dziwną figurę - symbolizującą kolejne miejsce. Na ołtarzu pojawi się złoty posążek. Weź go i zmiataj. 'Tambylcy' nadal mają pietra.
Wróć na plażę - masz ci babo placek! Pojawia się barka Księcia Małżonka i jakiś pomniejszy stateczek - barka zaraz zacznie ziać ogniem. Anna pragnie ocalić skośnookich i startuje statkiem do samobójczego ataku. Oba statki odlatują, natomiast mniejszy, książęcy ląduje za górą.
Ruszaj w lewo, ku jaskini niedźwiedzia. Stań przed misiem, potem żwawo ruszaj w lewo, wokół lodowej iglicy i znów do wejścia do jaskini - niedźwiedź następuje ci na pięty. Gdy już przejdziesz przez jaskinię, znajdziesz się po drugiej stronie góry i za pilotem - którego Seth sprawnie sterroryzuje i każe mu lecieć na Wyspę Posągów.

PARA NUA

Po rozbiciu statku pogadaj z pilotem, a potem z królem wyspiarzy, Honą Ly. Król nie bardzo wie, któremu z przybyszów zaufać, zda się więc na osąd Krabów Sprawiedliwości. Ruszaj w lewo, ku koszowi z krabami - po drodze zabierz leżący pod kamienną bramką zwój liny. Wybierz czerwonego kraba i niech zwycięży lepszy. Wróć wyżej i przejdź do leżącego na ziemi posągu. Wypytaj króla o posąg i pogadaj z przybyłym niespodzianie Hectorem. Przywiąż do posągu linę i wejdź z Hektorem na pokład statku. Niestety, nie posiadasz wystarczającej mocy, by wespół z pilotem podnieść posąg. Pogadaj z królem i przejdź w dół, ku pławiącemu się na falach katamaranowi. Poproś o pomoc - kiedy posąg stanie, zgódź się, by Hector został zakładnikiem na wyspie. Zejdź do katamaranu - córka wodza zabierze cię na inną wyspę, gdzie mieszka Stojący Bóg.

MURIA

Zejdź na plażę i zabierz się za kolejną łamigłówkę.
Układaj więc, z lewej do prawej: posążki - błękitny, czerwony, żółty i zielony; krążki z wyobrażeniami zwierząt - ptak, dzik, ryba i krab. Krążki z symbolami ciał niebieskich - Ziemia, konstelacja, Księżyc, Słońce. Odsłoni się tunel - wejdź i ruszaj przed siebie. Księżycowa Kobieta nie powie ci nic, zanim nie przejdziesz do końca jednej z kładek i nie dasz się zabić przez widmo Creona. Dopiero wtedy pokaż Kobiecie kryształową kulę. Przejdź raz jeszcze kładką do końca - sekwencja z Creonem się powtórzy. Trafisz w dziwaczne miejsce - do kotła Kobiety, która pośle cię na spotkanie z Sześcianem.
Przemów do Sześcianu. W odróżnieniu od słynnej dyskusji dziada z obrazem, Sześcian okaże się dość gadatliwy - na swój pokrętny sposób odpowie na wszystkie twoje pytania. Potem da ci szarą kulę.
Kliknij na jednej z kamiennych płyt posadzki - musisz ją odnaleźć, poznasz ją po pojawieniu się migającego kursora. Winda przeniesie cię na wąską galeryjkę, gdzie musisz znaleźć kolejną, ruchomą płytę. Gdy już będziesz w Komnacie Wieży, przejdź do przyległego pomieszczenia i weź stamtąd latarnię. Wróć do Wieży i umieść latarnię na Wieży, potem posłuż się na niej szarą kulą. Otworzy się kolejne przejście - wejdź i weź kryształ mocy. Komnata się rozjaśni i zobaczysz kolejny - bardzo ciekawy w swoim kształcie - stateczek. Wsiadaj nań i wracaj na Atlantydę. Dowiedziałeś się tu, iż przodkowie Atlantów, w bezmyślnej pogoni za wiedzą, obudzili w sobie mrocznego potwora, którego symbolizowała chyba owa bestia ze Szpicbergenu.

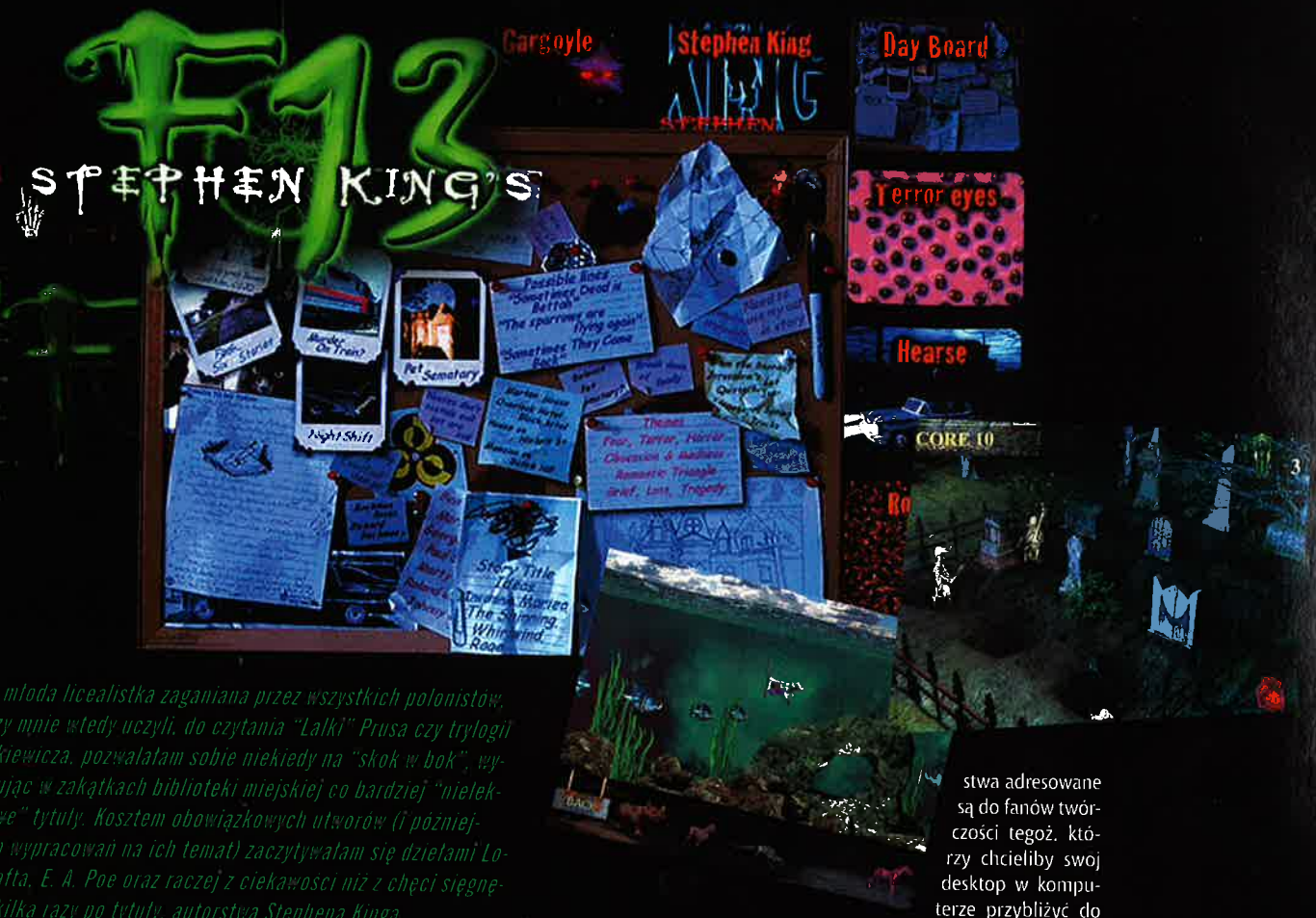
Nareszcie w domu

Udaj się do Actyona i pogadaj z nim. Powie ci, że Creon lata wokół wyspy na swojej barce i bez wyboru, jak popadnie, ostrzeliwuje wszystko ze swej dziwacznej broni. Wróć na swój statek i po wzbiciu się w górę, skieruj się na statek Creona. Przeskocz na jego pokład, uwolnij Annę, rozcinając jej pęta nożem, a gdy z lewej strony skoczy na ciebie Meljanz, odwróć się w prawo i zrób unik (skok do przodu). Pozbywszy się drania, wróć szybko na pokład swego stateczku.
Po dostaniu się do pałacu, udaj się z wizytą do Łowcy Szczurów (przez Komnatę Lwa - otwórz tam paszczę króla dżungli, tak jak to już robiłeś - 34 razy dźwignia lewa, 35 razy prawa). Po wysłuchaniu Łowcy Szczurów, udaj się do komnaty Biblioteki i po udaniu się na pięterko, weź oko ze szkieletu walenia. Potem udaj się do komnaty Delfina i wetknij oko na właściwe mu miejsce.

Labirynt Minotaura

Kiedy będziesz Labiryncie, zacznij od kreślenia jego planu (zbudowano go na planie prostokąta o bokach 7x5, a wejście do Komnaty Czaszki jest w środku) - zaznaczaj miejsca, w których pojawia się Minotaur i unikaj ich pilnie. Kiedy trafisz do Komnaty Czaszki - gdzie czeka na ciebie Creon - użyj swej świeżo nabytej mocy kryształu na kryształowym dziale. Potem ruszaj przez dziurę w murze za Creonem. Skonfrontowany z Metalogłowym, użyj na nim mocy kryształu. Kaczan spada "na ziem", jak mawiał Jurand ze Spychowa, pęka i uwalnia zamkniętą w nim Bestię. Widziałeś ją już - na Szpicbergenie. Wróć (a spiesz się!) do Komnaty Czaszki, weź z posadzki Kryształową Sferę (wcześniej nie mogłeś jej podnieść, bo była nielicho rozgrzana) i umieść ją w gębie bestii. Atlantyda znika w spektakularnej eksplozji wulkanu, zaś Seth wraz z Anną znikają w sinej mgle, uwożąc ze sobą Kryształową Sferę i świadomość, że wiedza jest bronią obosieczną.

Koooniec!



Jako młoda licealistka zaganiana przez wszystkich polonistów, którzy mnie wtedy uczyli, do czytania "Lalki" Prusa czy trylogii Sienkiewicza, pozwalałam sobie niekiedy na "skok w bok", wynajdując w zakątkach biblioteki miejskiej co bardziej "nielekturowe" tytuły. Kosztem obowiązkowych utworów (i późniejszych wypracowań na ich temat) zaczytywałam się dziełami Lovecrafta, E. A. Poe oraz raczej z ciekawości niż z chęci sięgnęłam kilka razy po tytuły, autorstwa Stephena Kinga.

Jaspin

Za recenzowanie książek, dla dobra szanownych czytelników oraz swojego, wolę się nie zabierać, w CD Action również w najbliższej i najdalszej przyszłości nie przewiduje się otworzenia kącika "mola książkowego". Wciąż jednak nie mam pojęcia w jaki sposób uniknąć zrecenzowania książki, która spadła na moje biurko, opakowana w ładne pudełko i umieszczona... na srebrzystej płytce CD. Nie wiadomo dlaczego moje nerwowe połączenia w mózgu na widok pudełka postanowiły stwierdzić, iż napis na opakowaniu tajemniczej produkcji F13 oraz wygrawerowane nazwisko słynnego autora horrorów niewątpliwie zapowiadają, iż przez następne kilka godzin lub dni będę pogrywać sobie w całkiem niezłą przygodówkę, mocno związaną z gatunkiem horrorów? Długo musiałam, po zainstalowaniu programu, szukać tej "gry przygodowej" na płytce, klikając coraz bardziej rozpaczliwie po głównym, całkiem nieźle zaprojektowanym menu, wypatrując opcji startującej właściwą zabawę. Już zaczynała mi się kołatać po głowie chora myśl, aby przeinstalować nie wiadomo jakim tajemniczym wirusem uszkodzony system, który na złość uniemożliwia mi "zagranie" w F13, jednak na szczęście w tym momencie nastąpił powrót do rzeczywistości. Gdzieś tam głęboko doszło do mej nieco zachwianej świadomości (chyba tą przedwczesną wiosną), iż F13 wcale nie jest grą, a jedynie (aż ?) projektem multimedialnym, interaktywnym, stworzonym pod patronatem wspaniałego autora horrorów.

Powyższe zdanie kryje w sobie kilka dla niektórych miłych dla niektórych niemiłych niespodzianek. Instalacja programu jeszcze bardziej utwierdziła mnie w przekonaniu, iż właśnie na mym dysku twardym ląduje niezła gierka, wszak 320 MB danych to na pewno nie są tylko zdjęcia z albumu rodzinnego pana Kinga. Jak bardzo się pomyliłam okazało się po uruchomieniu programu. Ciekawie zaprojektowane i obiecujące menu podzielone na dwie części prowadzi użytkownika do następujących atrakcji: trzy minigry (zaznaczam, iż ja mocno sprzeciwiam się nazwaniem tego marnego substytutu grami), mnóstwo tematów upiększających pulpit Windows, wygaszaczy ekranu, kilkanaście plików dźwiękowych oraz opowiadanie pt. "Everything's Eventual" pióra, a raczej klawiatury pana Kinga. Wszystkie te dobrodziejstwa adresowane są do fanów twórczości tegoż, którzy chcieliby swój desktop w komputerze przybliżyć do rzeczywistości obowiązującej w książkach autora. Ostatni element jest chyba najatrakcyjniejszą częścią programu, ponieważ jest to (jak na razie jedyna) publikacja Kinga, istniejąca tylko w tej elektronicznej postaci, nigdy wcześniej nie przenoszona na papier i wydawana w formie drukowanej. Przyznam, iż autorzy programu zadbali, aby delektowanie się lekturą, wyświetlaną na ekranie monitora, było wygodne i przyjemne. Nie tylko literki są na tyle duże, aby czytelnik nie musiał nadwerężać zbyt mocno swych oczu, ale również istnieje możliwość włączenia mrocznej, mrożącej krew w żyłach muzyczki, umilającej czytanie.

Być może niektórym czytelnikom, którzy w przyszłości zdecydują się uruchomić na swych maszynach F13 przypadną do gustu trzy minigry dołączone do programu. Prostota tych gierek nie wpłynęła w żadnym stopniu na moją ocenę; wszak Tetris do dzisiaj potrafi mnie na czas nieokreślony wciągnąć. Program wszelako lepiej by wypadł, gdyby tych trzech gier nie było, a zamiast nich znalazło się nieco więcej tapet i dźwięków ozdobnych do zainstalowania na pulpicie. Tych ostatnich na płytce można znaleźć przytłaczającą ilość (ale od nadmiaru głowa nie boli...), całkiem porządnej jakości wygaszacze ekranu, oraz graficzne i dźwiękowe ozdobniki, zadowolą gusty niemalże każdego miłośnika mrożących krew w żyłach opowieści. Wszystkie te atrakcje można przejrzeć z poziomu menu, aby wybrać do zainstalowania najlepsze z nich, co może sprawić nie lada problem w związku z jakością tychże ozdobników.

Nie miałabym nic przeciwko, gdyby stworzono wspomnianą we wstępie przeze mnie (niestety) wyimaginowaną przygodówkę, bazującą na realiach wypożyczonych z książek Stephena Kinga. Nie wątpię, iż mogłaby być to gra kontynuująca wspaniałe tradycje znanych i lubianych serii z gatunku horroru. Niestety na razie musiałam się zadowolić elektroniczną powiastką mistrza oraz kilkoma mrocznymi tapetami (które i tak za jakieś dwa tygodnie ulegną zmianie i popadną w zapomnienie). Fani Stephena Kinga być może będą zadowoleni z F13 (a nawet może spodobają im się trzy dołączone do programu gry), lecz użytkownik średnio zainteresowany tematem, lepiej niech wyda zaoszczędzone pieniądze na coś bardziej ciekawszego. Ja natomiast ze zniecierpliwieniem oczekuję na Alone in the Dark 4, który być może w końcu wypełni mi pustkę powstałą po ukończeniu Gabriel Knight III. □

INFO · INFO · INFO

Producent: Blue Byte

Dystrybutor: Blue Byte Software GmbH & Co. KG

Internet: http://www.bluebyte.de

Wymagania: 166 MHz Pentium, Win 95/98, 32 MB RAM, CDx4

Cena: 19,99 £

Cryonics

Moja komputerowa edukacja trwa już od bardzo dawna. Komputery i wszystko co z nimi związane to dziedzina rozwijająca się tak dynamicznie, że zapewne jeszcze przez długi czas coś będzie nas zaskakiwać. Jeszcze kilka lat temu takim wynalazkiem był dostępny wtedy dla nielicznych Internet. Szczęściem głupiego, jakimś dziwnym trafem, zdobyłem do niego dostęp, będąc bodaj jeszcze w szkole podstawowej. Za pomocą modemu łączyłem się z komputerem Politechniki Wrocławskiej, który - przy dobrych wiatrach - udostępniał mi moje konto. W tamtych czasach Internet dla większości użytkowników (przynajmniej w Polsce) kojarzył się z tekstowym terminalem, koniecznością zaznajomienia się z choćby podstawami Unixa i wieloma innymi 'utrudnieniami' w pracy. Dziś korzystanie z Internetu wygląda nieco inaczej, zwykły użytkownik ma możliwości, o których kiedyś nie mogli marzyć nawet 'profesjonalni internauci'.

YASIU

Tak szybki rozwój tego medium sprawił, że przestałem się dziwić jakimkolwiek nowościom związanym z siecią. Bez mrugnięcia okiem przyjąłem pierwsze 'download managery', język Java, ShockWave i inne tego typu wynalazki. Podobnie potraktowałem umieszczanie na stronach WWW trójwymiarowych światów. Z tymi ostatnimi nie miałem prawdę mówiąc nigdy za dużo do czynienia, nie było mi to do niczego potrzebne - do niedawna.

Trafiła bowiem w moje ręce aplikacja francuskiej firmy Cryo Networks, nosząca nazwę Cryonics. Sam tytuł prawdę mówiąc niezbyt wiele mówi o wspomnianym produkcie. Spróbujcie wrzucić go do przeglądarki, a zobaczycie ile na świecie jest stron związanych z hibernacją, ile z nich nazywa się w stylu 'XXX Hot...' Ale żeby znaleźć coś o tym programie, trzeba się postarać nieco bardziej.

Nie jest to jednak niemożliwe... W końcu trafiłem na stronę Cryo Networks, gdzie dowiedziałem się kilku dość istotnych spraw. Może jednak od początku... Cryonics to aplikacja, dzięki której użytkownik o każdym właściwie poziomie zaawansowania może stworzyć własny trójwymiarowy świat i opublikować go w Internecie. Tym, co różni tę aplikację od znanych już rozwiązań w tej dziedzinie, jest wspaniale przemyślany interfejs użytkownika oraz ogromne możliwości dostępne, dzięki engine'owi SCOL. Owe tajemnicze literki są skrótem od nazwy środowiska programistycznego, zaprojektowanego jedynie w celu obsługi trójwymiarowych światów publikowanych w Internecie. Zgłębienie jego tajników pozwoli każdemu na osiągnięcie dowolnych właściwie efektów z tym, że czasem wymaga to sporych nakładów pracy.

U dołu widzicie mój cartoonowy bar... Zapraszam.

Generalnie aplikacja ta skierowana jest do internautów chcących tworzyć własne wirtualne światy, podlegające całkowicie ich kontroli. Nasze dzieło po opublikowaniu w Internecie może być - rzekłbym nawet, że jest to celem - odwiedzane przez innych użytkowników. Każdy z nich może 'objawiać' się w całkowicie inny - spersonalizowany - sposób, a ogólnie celem jest komunikowanie się za pomocą przeróżnych środków oferowanych przez aplikację. Ich ilość jest właściwie ograniczona jedynie wyobraźnią i oczywiście umiejętnościami programistycznymi. Na szczęście na płytce z programem zawarto na tyle dużo gotowych do użycia 'modułów', że przez dość długi czas będzie można się nimi bawić.

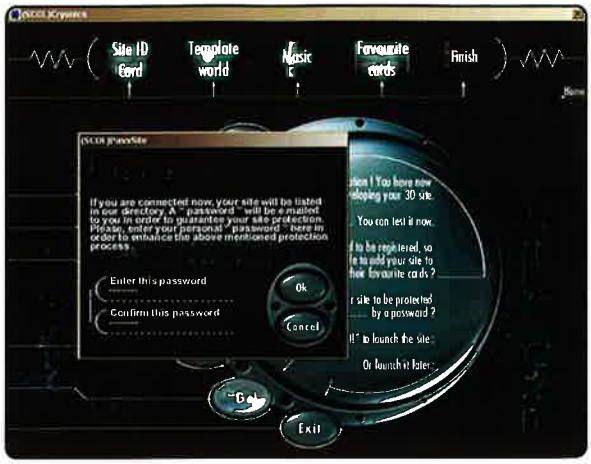
Jak już wspomniałem, zaawansowane właściwości dostępne są właściwie jedynie dla tych bardziej wtajemniczonych użytkowników. Jednak ci nieco 'zieloni' nie mają się czym martwić, bowiem program ten został tak skonstruowany, żeby mógł z niego korzystać każdy. Użytkownik nie wiedzący kompletnie nic o wirtualnych światach i samej aplikacji może w pięciu prostych krokach stworzyć i opublikować w Internecie coś własnego i co ważne - działającego. Korzystać będzie przy tym z umieszczonych na płycie gotowych komponentów. Dokładniej rzecz biorąc jest to 40 gotowych do modyfikacji światów, opartych na 5 głównych tematach, a do tego możemy dorzucić co nieco z 1200 dodatkowych obiektów, 6000 tekstur i 30 klipów muzycznych. Jest z czego wybierać, a dzięki ciekawie zaprojektowanemu menu praca jest po prostu przyjemna. Tak utworzony projekt możemy następnie w dowolny sposób modyfikować, dzięki czemu możliwe jest usprawnianie go w trakcie zapoznawania się z możliwościami programu.

W sumie Cryonics robi naprawdę spore wrażenie. Początkowo można poczuć się nieco zagubionym w dość oryginalnym menu, ale wrażenie to szybko mija. Jedynym właściwie mankamentem - szczególnie w polskich warunkach - jest konieczność posiadania dostępu do Internetu i to najlepiej 'nieco' lepszego niż dial-up, oferowany przez TKSNS (Tych, Którym Się Nie Spieszy). Bez sieci program można uruchomić, można się nim pobawić, ale istotą sprawy jest publikacja naszych tworów. Inna rzecz, że wszelkie uaktualnienia, dodatkowe obiekty, moduły i inne takie przyjemnostki dostępne są właściwie tylko przez Internet.

Tak więc Cryonics, jak na razie, jest propozycją dość ekskluzywną, a szkoda, bo propozycja to całkiem interesująca. Już to widzę, ktoś wchodzi na moją stronę. Widzi drzwi, otwiera je... W hollu bezzębna portierka, słuchając starego patefonu, pyta czego gość szanowny chce... On podchodzi, zmienia płytę, a leniuchująca w basenie laseczka (będąca w rzeczywistości obrabiarką kostek brukowych), słysząc te soczyste dźwięki, zaczyna prężyć swe wdzięki...

Może 'troszkę' przesadziłem, ale, analizując powyższe zdanie, dochodzę do wniosku, że przy użyciu Cryonics jest ono jak najbardziej możliwe do zrealizowania... Tylko te łącza...

Kończę - a Wam polecam ten programik jako ciekawostkę, a kto wie - może dla kogoś stanie się on narzędziem pracy. □



INFO · INFO · INFO

Producent:
Cryo Networks

Dystrybutor:
Cryo Networks

Internet:
http://www.cryo-networks.com

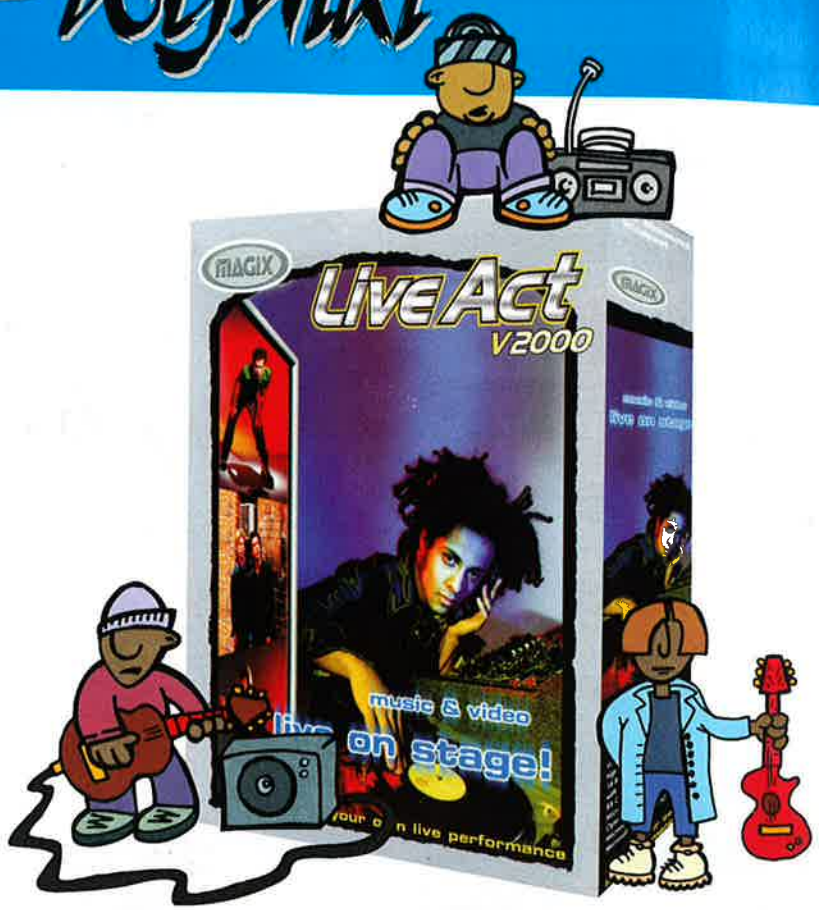
Wymagania:
P133, CDx2, W95/98, 32MB RAM

Cena:
44,11$

CD-ACTION

Konkursy - wyniki

Konkurs Magixa



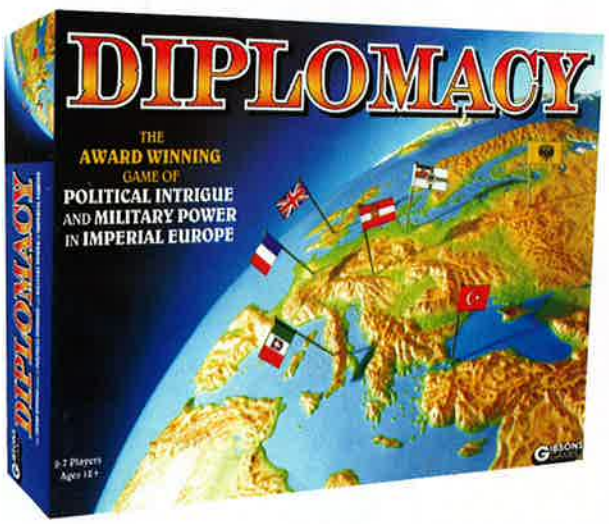
Na wstępie chcieliśmy Wam podziękować za szeroki oddźwięk i miłe słowa związane z konkursem. Musimy przyznać że wybór nie był łatwy, a prac ogromna ilość (na pewno ponad 500 osób wzięło udział w naszym konkursie, przesyłając od jednej do -nastu swoich prac). Jednak zdecydowaliśmy rozdzielić tylko pięć nagród. Trzeba przejść więc do konkretów. Po burzliwej dyskusji wyłoniliśmy finalistów (kolejność dowolna):

- Piotr Bednarski,
- Grzegorz Pogwizd,
- Henryk Hołomek,
- Adrian Wojciechowski,
- Ernest Ląkocy,

Zwycięzcom gratulujemy, a nagrody prześlemy pocztą.

Poziom konkuru był bardzo wyrównany i naprawdę sporo osób było o włos od finalnej piątki (np. Mariusz Kolano i kilku innych). Zatem jeśli nie widzisz swej xywki - nie pękaj, ćwicz, rozwijaj się, komponuj... Twój dzień też nadejdzie. Nagrodzone prace postaramy się sukcesywnie wrzucać na nasze Cdki w ciągu najbliższych miesięcy.

Diplomacy



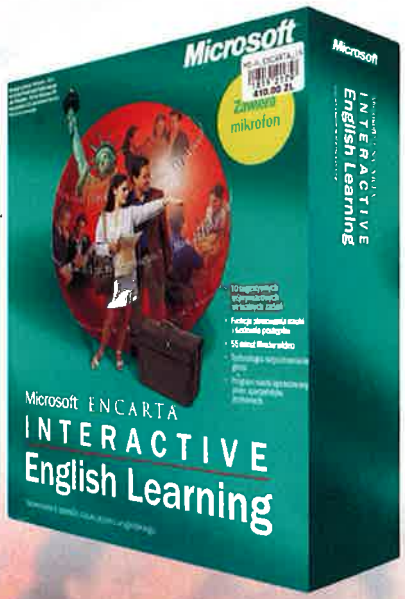
No, nie powiem - mieliście sporo problemów z tym konkursem. Tym niemniej znalazło się kilkudziesięciu nieźle obkutych w historii ludzi, dla których ten konkurs nie był specjalnym wysiłkiem umysłowym. (Przypominijmy, że należało wymienić przynajmniej 5 z 7 ówczesnych mocarstw, które brały udział w wydarzeniach opisywanych w grze Diplomacy). I tym razem szczęście uśmiechnęło się do:

Katarzyny Jachim z Pysznicy.

Otrzymuje ona - tak jak obiecaliśmy - dużą planszową wersję tej gry. Gratulujemy wiedzy (no i szczęścia :)). Nagrodę wyślemy pocztą w ciągu max. 4 tygodni od momentu pojawienia się tego numeru CDA w sprzedaży.

Microsoft Encarta Interactive

W 1987 roku Microsoft opublikował Bookshelf - pierwsze encyklopedyczne kompendium (zawierające słownik, encyklopedię, tezaurus, almanach i atlas), zapisane na dysku kompaktowym. Stopniowo, dzięki upowszechnianiu się technologii, nastąpił spadek cen, a urządzenia typu CD ROM stały się dostępne dla przeciętnego użytkownika. Na świecie pojawia się coraz więcej programów o charakterze encyklopedycznym i edukacyjnym (w Polsce za pierwszy wydany CD-ROM uważa się, pochodzącą sprzed trzech lat, płytkę z programami demonstracyjnymi, przygotowaną przez wrocławską firmę El-Pro w kooperacji z Radiem Zet). Już w 1993 roku Microsoft wypuszcza debiutancką edycję słynnej Encarty, będącej odpowiednikiem 29-tomowej Funk&Wagnalls Encyclopedia...



Andrzej Sitek

Doświadczenie w publikacji komputerowych encyklopedii zaowocowało również stworzeniem językowego programu komputerowego, który właśnie wkroczył na rynek.

Microsoft Encarta Interactive English Learning powstał przy współpracy takich specjalistów, jak Susan Stempleski - wykładowcy w Kolegium Nauczycielskim na Columbia University w Nowym Jorku, czy też Karen Price - doktora lingwistyki, starszego adiunkta w Graduate School of Education, Harvard University. Lista osób biorących udział w projekcie zawiera znacznie więcej wysokiej klasy specjalistów. Microsoft nie stać na stworzenie czegoś przeciętnego, a program Encarta English w pełni potwierdza to stwierdzenie.

Wraz z programem komputerowym, w pudełku umieszczono książeczkę z instrukcją oraz mikrofon. W pakiecie programowym znajduje się oprogramowanie, które w łatwy i prosty sposób pozwoli skonfigurować mikrofon. Warto również nadmienić, że w wypadku Encarta English, instrukcja obsługi została przygotowano po prostu perfekcyjnie. Wysokiej jakości papier, wyraźne ilustracje, dokładnie i wyczerpująco opisane wszystkie tematy (oczywiście po polsku). Dodatkowo, na płycie także zamieszczono konkretny plik pomocy (uruchamiany z poziomu programu), w którym nie zabrakło informacji odnośnie ewentualnych problemów z instalacją, uruchomieniem aplikacji. Instalacja programu przebiega praktycznie samolistnie. Już po chwili możemy uruchomić Encarta English.

Encarta English, jako program wspomagający naukę języka angielskiego, ma na naszym rynku dość dużą konkurencję. W przedziale klasowym Encarta English znalazłyby się na pewno takie programy, jak najnowszy Euro Plus+, czy też bardzo interesująca propozycja LangMastera. Zasadniczo wszystkie programy tego typu zawierają podobne typy ćwiczeń i pewne elementy im wspólne (jak np. słownik). W wypadku Encarta English jest podobnie, jednak dodano również zupełnie nowe narzędzia i opcje, które okazują się bardzo przydatne w trakcie nauki. Najpierw jednak należałoby przedstawić zasadnicze możliwości programu.

Encarta English składa się z dziesięciu osobnych rozdziałów, z których każdy jest poświęcony innemu zagadnieniu, np. tematem wiodącym rozdziału 4 są miejsca i kierunki, czyli "Locations and Directions". Z kolei każdy rozdział zawiera trzy tematy: A, B i C. Następnie każdy temat zawiera film video i 12 ćwiczeń. Dodatkowo, w poszczególnych rozdziałach zawarto Virtual Challenge, umożliwiające prowadzenie rozmów z postaciami występującymi w trójwymiarowym środowisku.

Poruszanie się po aplikacji jest bardzo łatwe. Możemy wybrać określony temat z rozwijanego, tradycyjnego menu lub posługiwać się zestawem ikonek. Na ekranie, każdorazowo znajduje się kilka ikonek, które transportują odbiorcę pod właściwy adres lub uruchamiają wymagane narzędzie. Wybór rozdziału i tematu jest łatwy, szybko znajdziemy określoną lekcję. Każdorazowo trafiamy na planszę, gdzie dokładnie przedstawiona jest zawartość danej lekcji. Każdy z trzech tematów jest opisany w kilku podpunktach (tematyka). Jeżeli klikniemy od razu na kadr z filmu, który stanowi ilustrację do rozdziału, zostaniemy automatycznie przeniesieni do katalogu ćwiczeń. Podczas odtwarzania prezentacji filmowych poniżej pojawia się dodatkowa belka ikon, które mogą okazać się bardzo przydatne. Znajduje się tu m.in. zapis angielskiego tekstu do dialogu filmowego. Teoretycznie oznacza to, że możemy czytać teksty wymawianych właśnie dialogów. Mechanizm ten nie działa jednak ze 100% skutecznością. Niekiedy tekst pojawia się z dużym opóźnieniem, a niektóre kwestie zupełnie się gubią.

Możemy również wybrać opcję, dzięki której nastąpi zwolnienie wypowiedzi, odtwarzanie filmu video klatka po klatce. Takie rozwiązanie pozwala lepiej zrozumieć szybsze i bardziej skomplikowane dialogi, bez konieczności wielokrotnego ich odsłuchiwania.

Po wciśnięciu kolejnej ikonki otworzy się dodatkowe okno, w którym pojawi się zapis tłumaczenia dialogu filmowego na język polski.

W programie Encarta English nie ma oddzielnych rozdziałów odnośnie gramatyki. Gramatykę ćwiczymy bezpośrednio na przykładach, a jeżeli konieczne jest przedstawienie pewnych reguł lub zasad, ot choćby dotyczących czasowników półmodalnych, ikonka Gramatyka zostaje podświetlona (co oznacza, że pojawia się jakiś temat do przeczytania). Nie do końca jest to zgrabne rozwiązanie, bo może się przecież zdarzyć, że chcemy ćwiczyć jedynie gramatykę w odniesieniu do jednego, konkretnego problemu (np. zdania z zaimkami wskazującymi). W Euro Plus + istnieje możliwość dobrania wszystkich stron programu, tematów dotyczących wybranego zagadnienia z gramatyki. W Encarta English nie ma takiej możliwości, po prostu wybieramy temat lekcji i rozwiązujemy szereg ćwiczeń. Oczywiście nie oznacza to jednocześnie, że rozwiązanie zastosowane w Encarta English jest złe. Nauka opiera się po prostu na innym systemie, natomiast osobną, trudną do skontrolowania sprawą pozostaje skuteczność danego systemu.

Interesujący pomysł kryje się pod ostatnią ikonką funkcyjną (miniatura kuli ziemskiej). O ile zostanie podświetlona, otworzy się okienko informacji kulturowych, czyli wiadomości dotyczących kultury amerykańskiej. Warto chyba w tym miejscu wspomnieć, że program Encarta English dotyczy amerykańskiej odmiany języka angielskiego. Tak więc pewne niuanse językowe (have zamiast have got), odmienne określenia (elevator, lift) itp. nie zostały uwzględnione.

Ćwiczenia dotyczące każdej z lekcji poprzedza specjalna plansza, na której znajduje się dokładne objaśnienie, jak wykonywać dane zadanie. Jest to b. dobre rozwiązanie, dzięki któremu nie musimy sięgać po instrukcję lub wewnętrzny plik pomocy. Oczywiście, kiedy nabierzemy pewnej wprawy, możemy zrezygnować z plansz instruktażowych, które nie będą się już pojawiały. Na głównej planszy ćwiczeń, obok ich tytułów i krótkiego objaśnienia, pojawia się procen-

INFO · INFO · INFO

Producent:
Microsoft
Dystrybutor:
Microsoft Polska
tel.(022) 6286924
Internet:
http://www.encarta.com
Wymagania:
P 100 Win 95, 98, NT, 32 MB RAM, 16-bit karta dźwiękowa, mikrofon
Cena:
419 zł

English Learning

towy wskaźnik określający stopień wykonania zadania. Dodatkowo, specjalna strzałka wskazuje, które ćwiczenia należałoby teraz wykonać, poruszamy się zgodnie z planem narzuconym przez twórców programu.

Każda lekcja to 12 ćwiczeń, które pozwalają nabyć wszystkie niezbędne umiejętności, aby płynnie posługiwać się j. angielskim w mowie i piśmie. Ćwiczenia podzielona na cztery kategorie: Listening, Speaking, Practice, Vocabulary. W każdej z kategorii mam do wykonania trzy odmienne ćwiczenia. W Listening musimy np. zaznaczyć pięć z ośmiu wyrazów, które występują (usłyszymy) w filmie video. Drugie ćwiczenie polega na udzieleniu odpowiedzi na pytania - oparte o dialogi filmowe (zaznaczamy właściwą odpowiedź). W trzecim zadaniu należy ułożyć puzzle, tzn. fragmenty filmu w jedną, spójną całość.

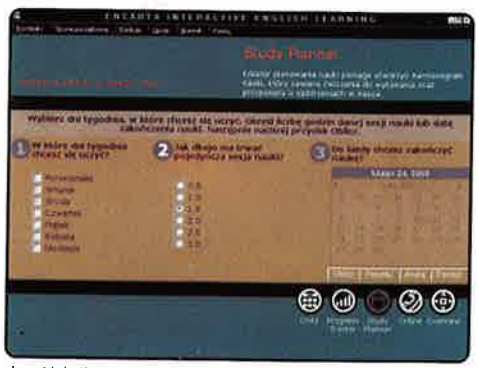
Interesujące ćwiczenie pojawia się w Speaking. Variation - to ćwiczenie, którego celem jest nabycie umiejętności rozpoznawania i stosowania zamiennych wyrażeń. Język angielski zawiera wiele wyrażeń, które różnią się pisownią i wymową, ale mają takie samo znaczenie - to ćwiczenie pozwala nabrać umiejętność w posługiwaniu się takimi wyrażeniami. Z kolei w Practice ćwiczymy pisownię. Znajduje się tu również zadanie: Grammar, gdzie możemy sprawdzić znajomość gramatyki języka angielskiego. Zadanie polega na odwołaniu się do dialogów filmowych i poprawnym zbudowaniu zdań (np. odpowiedzi do pytań zadanych we fragmencie filmu).

Najciekawsze są ćwiczenia Vocabulary. Użytkownik zostaje przeniesiony do pseudotrójwymiarowego środowiska (np. wielki pokój). W ćwiczeniu Word Match poruszamy się po pokoju i łączymy znalezione przedmioty z nazwami, które wyświetlone są pod ekranem. W kolejnym ćwiczeniu, Sound Match zasada jest taka sama, lecz tym razem kierujemy się słuchem. W Image Match bawimy się w odmianę dziecięcej gry "ciepło-zimno". Należy odnaleźć i kliknąć obiekty na ekranie, zgodnie z udzielanymi wskazówkami.

Suma ćwiczeń przygotowanych w Encarta English pozwala na kompleksowe zapoznanie się i przyswojenie danego tematu. Jeżeli wszystkie ćwiczenia zostaną rozwiązane ze 100% skutecznością, naprawdę mamy pewność, że nauczyliśmy się

i wirtualnych wyzwań w programie Encarta English. Bardzo czytelna, graficzna forma pozwala na sprawdzenie jaka część materiału została już opanowana. Umożliwia również przejrzenie osiągniętych wyników punktowych, ustalenie własnego poziomu zaliczenia i przejście bezpośrednio do wybranego ćwiczenia. Zapis postępów, narzędzie na pewno bardzo pomocne jest jednak standardową opcją w zaawansowanych programach do nauki języków obcych (vide pakiety Euro Plus +). Zupełną nowością jest natomiast funkcja Planowanie nauki. Na specjalnym pulpicie określamy w jakie dni i ile czasu poświęcimy na naukę. Na tej podstawie program określi nam dokładną datę ukończenia kursu. Jednocześnie program sam zorganizuje plan zajęć w ten sposób, aby w określonym limicie czasu znalazły się wszystkie niezbędne elementy wkładu i ćwiczeń. Mówiąc prościej dostaniemy gotowy, określony materiał lekcyjny, który trzeba krok po kroku realizować. Dzięki Planowaniu nauki lepiej zorganizujemy swój czas. Ściśle określony terminarz zmusza do ścisłego trzymania się planu lekcji i realizowania wyznaczonych celów, mówiąc krótko, mobilizuje do pracy i ułatwia naukę.

Ostatnim elementem Encarta English jest Virtual Challenge. Wirtualne wyzwanie to dziesięć trójwymiarowych światów, po których można poruszać się podobnie, jak w grach w konwencji FPP (tak mógłby wyglądać przodek Dooma :). W tym środowisku znajduje się pełno postaci i przedmiotów z filmów video (programu Encarta English). Po kliknięciu na daną postać, wypowiada ona swoją kwestię. Postacie mogą poprosić widza o znalezienie innych osób, przeniesienie jakiś obiektów, o odpowiedź na pewne pytania. W każdym Wirtualnym wyzwaniu użytkownik ma do wykonania cztery zadania. Teksty są nawet dość dowcipne, a już na pewno interesujące, zabawa wciąga, chociaż widać również pewne niedociągnięcia. Do strony merytorycznej nie można mieć zastrzeżeń; widz bawi się i uczy zarazem. Gorzej jest jednak z wizualną stroną pomysłu. Tak jak w zabytkowych grach w konwencji FPP, kiedy podchodzimy do jakiejś postaci lub elementu wystroju, te zamieniają się w mozaikę wielkich pikseli. To oczywiście jest program językowy, a nie gra, nie zmienia to jednak faktu, że pikseloza razi w oczy i wygląda to bardzo nieestetycznie.



Encarta English to program bardzo dobrze opracowany pod względem merytorycznym, wygodny w obsłudze i skuteczny. Oczywiście nic nie zastąpi zajęć z żywym lektorem, ale English Encarta na pewno byłby doskonałym uzupełnieniem nauki. Możliwość rozmowy w trybie online z innymi osobami uczącymi się angielskiego to świetna pomoc w rozwikłaniu ewentualnych problemów językowych. Sposób w jaki przygotowano lekcje, a przede wszystkim opracowanie ćwiczeń, sprawia, że użytkownik po prostu nie ukończy zadania, o ile nie nauczył się lekcji. Duża wszechstronność i dogłębne potraktowanie tematu jest największą zaletą Encarta English. Specyficzny sposób nauki, bardziej poprzez osłuchanie się, pracę z rozbudowanymi tekstami, dialogami sprawia, że English Encarta będzie szczególnie przydatny dla osób, które mają już pewną znajomość angielskiego i chciałyby ją pogłębić oraz utrwalić. English Encarta znajduje się, na jednej płycie CD. Niestety, cena aplikacji nie jest rewelacyjna, 410 złotych to zdecydowanie za dużo (mikrofon, który znajduje się w pakiecie na pewno nie usprawiedliwia ceny), mimo oczywistych zalet programu. Za mniejsze pieniądze można zakupić równie udany i o wiele bardziej rozbudowany program Euro Plus + (trzy poziomy zaawansowania, 6 CD). Nie wiem więc za bardzo, do jakiego odbiorcy kierowany jest program Microsoftu, być może to jest jego największą wadą.

Program do testów udostępnił Wrocławski EMPIK Mega Store

Nie łam główkę...

... kup wiedzę za ZŁOTÓWKĘ

Program uzyskał bardzo dobre recenzje:
– dr Marii Kruk (adiunkta Instytutu Matematyki UW)
– Miesięcznika CD-Action 9/99

59,-

MATEMATYK

to największy na rynku polskim MULTIMEDIALNY PROGRAM DO NAUKI MATEMATYKI z zakresu szkoły podstawowej, gimnazjum i egzaminów do szkół średnich.

Opracowany zgodnie z zaleceniami MEN.

Pełni rolę podręcznika (2500 stron, 5000 rozwiązanych zadań !!!), domowego korepetytora i pomaga rozwiązywać zadania domowe. Gwarantuje szybkie postępy w nauce i doskonałą zabawę! Posiada minimalne wymagania sprzętowe oraz doskonale opracowaną POMOC. Naukę ułatwia komputerowy uczeń, który rozmawia z użytkownikiem.

WIELKA PROMOCJA !!!*

Program POLONISTA za złotówkę !!

Polonista

Program do nauki gramatyki i ortografii języka polskiego z zakresu szkoły podstawowej. Zawiera doskonale opracowany podręcznik, dyktanda o różnym stopniu trudności, testy i ćwiczenia gramatyczne. Jest doskonałym korepetytorem, który pomoże Ci w nauce oraz przygotuje na egzaminy do szkół średnich.

ZADZWOŃ I ZAMÓW

... bo nasza oferta jest: najlepsza najtańsza nie trwa wiecznie

(071) 3134108
(071) 3391656 (w godz. 18-22)
lub korespondencyjnie
Faterbit A.P.H. • 55-200 Oława • ul.B.Chrobrego 20c/15

Wielka Encyklopedia Kultur Starożytnych - GRECJA

Kiedy opisywałem poprzedni tom WEKS (Wielkiej Encyklopedii Kultur Starożytnych), dotyczący starożytnego Egiptu, byłem zbudowany poziomem wykorzystania możliwości multimedialnego komputera przez twórców programu. Toteż, kiedy dotarł do mnie kolejny program z tej serii, zatarłem ręce i uruchomiłem go, oczekując, że czekają mnie podobne przyjemności, jak przedtem. Niestety, po raz kolejny przekonałem się, że przysłowia są mądrością narodów - osobliwie to, które mówi, że lepsze jest wrogiem dobrego...

Andrzej Sawicki

Kolejna Edycja WEKS, zgodnie z zapowiedzią, prezentuje nam mnóstwo encyklopedycznych wiadomości na temat starożytnej Grecji. Po uruchomieniu programu, ofiaruje się odbiorcy sporo rozmaitych możliwości. Może więc zapoznać się z następującymi, głównymi działami (Sztuka, Religia, Wyrocznie, Mitologia, Teatr, Wojsko i Akropol), albo wybrać inne, (Quiz, Wazy, Kalendarium, Galeria, Bibliografia, Mapa, Architektura, Moda). No i oczywiście jest też opcja wyjścia z programu (z której - jak znam życie - szybko skorzystasz).

Wybór głównych działów jest dość dowolny, ale w końcu twórca programu może sobie układać fakty wedle woli. Pod tymi działami głównymi kryją się pomniejsze - Wojsko na przykład kryje w sobie działy dotyczące rozmaitych okresów historycznych, uzbrojenia, taktyki i (nawet!) musztry, oraz przebiegu najbardziej charakterystycznych i znanych bitew. Ponieważ - jak wiadomo - w starożytnej Grecji ważną rolę odgrywała flota, poświęcono jej oddzielny dział. Penetrując ten dział, można się dowiedzieć, jak wyglądały greckie okręty bojowe, i jak się toczyły największe greckie bitwy morskie. Wracając do działu Wojsko, możemy obejrzeć sobie wojownika epoki starożytnej, spartańskiego hoplitę, czy macedońskiego hypaspistę. No i dobrze... czego więcej chcieć?

Architekturę np. przedstawiono bardzo rzetelnie - możemy obejrzeć Akropol, jego najbardziej charakterystyczne świątynie, niektóre ich elementy, wszystko pięknie ukazane na fotografiach i rysunkach, które w dodatku możemy obejrzeć na ekranie w powiększeniu. Jednocześnie lektor, bardzo wyraźnie i z piękną dykcją, czyta nam tekst, będący ilustracją i komentarzem do tego, co widzimy na ekranie. Rodzi się więc pytanie, czego chcieć więcej?

Owszem, można chcieć czegoś więcej, zwłaszcza, że dowodnie to pokazali twórcy pierwszego tomu WEKS, dotyczącego Egiptu. Ci, co zajęli się Grecją, odstawili wprawdzie kawał solidnej roboty, ale zasadniczo nie uczynili niczego, by wykorzystać możliwości komputera. Nie masz w tym programie żadnej animacji (poza demonstracją, jak podczas bitew poruszały się skrzydła i centrum walczących stron). Coś takiego oglądałem w kinach dawno temu, kiedy pokazywano, np. zwycięską ofensywę wojsk Armii Czerwonej na Berlin - a i wtedy robiono to chyba lepiej, bo ruch oddziałów uwidaczniały strzałki (zwycięskie oddziały były oczywiście jedynie słusznego, czerwonego koloru). Ale od komputerowej animacji można wymagać czegoś więcej! Czemu, do licha, Akropol oglądam jak rysunek w książce? Przecież przeciętny architekt, który prezentuje domek, korzysta z programów, które wprowadzają klienta niejako do środka każdego pomieszczenia. Dlaczego nie mogę sobie uruchomić animacji, przedstawiającej posąg Dzeusa? Przecież to, co mi prezentuje program, mogę obejrzeć w kilkunastu przynajmniej książkach.

Tym właśnie jest WEKS w swojej części, dotyczącej cywilizacji starożytnej Grecji - dobrze i bogato ilustrowaną, gadającą książką. Nie wykorzystano tu wcale możliwości, jakie daje animacja komputerowa. Ja wiem, że współczesne gry strategiczne, o których piszą moi koledzy, robi się za znacznie większe pieniądze, niż te, jakimi dysponuje wydawnictwo Fogra, ale w końcu jak się na okładce pisze, że odbędziemy wycieczkę do starożytnej Grecji, to chciałoby się zobaczyć coś więcej, niż to, co można ujrzeć podczas zwykłej wycieczki zupełnie współcześnie, a nawet nie ruszając się z domu, tylko sięgając do dzieł, pieczołowicie wyliczonych przez twórców programu w bibliografii. Oczywiście, że za wszystkie te dzieła - gdyby ktoś chciał je kupić, trzeba byłoby zapłacić więcej, niż za program - od czego jednak są biblioteki?

W sumie program nie oferuje niczego więcej niż to, czego się możesz dowiedzieć o starożytnej Grecji, nie ruszając się z miejsca zamieszkania. Mocno mnie rozczarował, zwłaszcza, że - jak napisałem na początku - pierwsza część WEKS była znacznie lepsza. Nie mam pojęcia, dlaczego Fogra spuściła z tonu, ale raczej nie będę polecał tego programu wszystkim. Owszem, proponuje zebraną w jednym miejscu sporą ilość wiedzy, ale można ją było zaprezentować w znacznie ciekawszy sposób. □

INFO · INFO · INFO

Producent:
Chaos Works

Dystrybutor:
Fogra
tel. 012 637555 w.203

Internet:
http://www.multimedia.fogra.com.pl

Wymagania:
Pentium, 16 MBRAM, SVGA, Win 95/98, karta muz

Cena:
49 zł

A B C z Reksiem

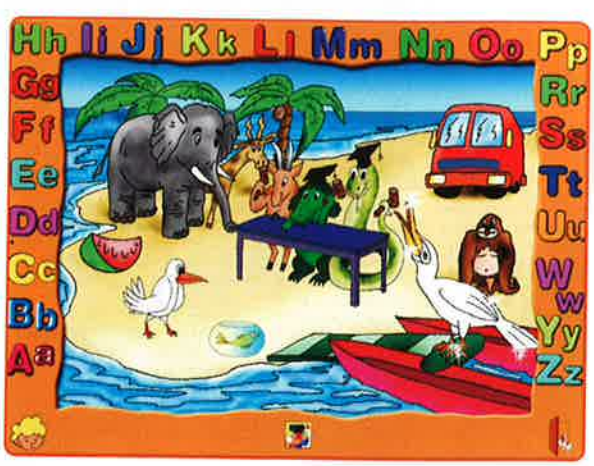
Abecadło tym razem z Reksiem spadło... Ten swoisty elementarz multimedialny pozwoli przyswoić dzieciom litery, które okażą się niezwykle pożyteczne w tworzeniu wyrazów i co najważniejsze (w tym, oczywiście, przypadku) w pokonywaniu kolejnych zadań i zdobywaniu punktów, bo wszak bierzemy udział w grze, której stawką jest umiejętność czytania i pisania. Zatem jest o co walczyć.

Miłosz Serwin

Program "A B C z Reksiem" przeznaczony jest dla dzieci od pięciu lat i służy poznaniu podstaw alfabetu, funkcji litery w słowie oraz czytania i rozumienia prostych słów, zwrotów i zdań. Znaleźć w nim można zarówno kurs nauki alfabetu, a także wiele zabaw związanych z poznawaniem liter. Samych gier i zagadek jest około 300. W kolejnych etapach poznawania alfabetu towarzyszy dziecku wiernie, jak przystało na psa, Reksio, doskonale zapewne znany rodzicom. W tle słychać miłą muzykę z elementami pochodzącymi z kreskówki, która swe triumfy święciła jakieś 20 lat temu. Aż szkoda, że obecnie na ekranach telewizorów nie pojawiają się polskie, nowe filmy rysunkowe, a tylko od czasu do czasu powtarzane są bajki tak kiedyś lubiane przez dzieci (nas), że wspomnę jeszcze, oprócz Reksia, Bolka i Lolka, Koziołka Matołka... Co ciekawe, postacie te wykorzystywane są w programach edukacyjnych dla dzieci. I trzeba przyznać, że w tej roli równie dobrze się znajdują.

Aplikacja składa się z trzech części: gry, encyklopedii i elementarza. Pierwsza z nich to wesoła zabawa, w której gracz pomaga Reksiowi skompletować alfabet, podczas rozwiązywania różnych gier i zgadywanek. A jaka jest jej fabuła? Otóż smok literkowy porwał najlepszego przyjaciela Reksia. Aby go uwolnić, piesek musi skompletować cały alfabet. Dziecko pomaga mu jak tylko może. Jednocześnie poznaje alfabet, ćwiczy pisanie i czytanie. Centrum reksiowego świata jest podwórze domu. Tam ukrytych jest 6 ciekawych gier, w których można zdobyć literki. A w zabawie "Kura w opałach" Reksio musi odeprzeć atak lisów. W "Szklarni" sadzi nasionko i hoduje literki, natomiast w "Maszynie koguta" uzupełnia brakujące litery w słowach, zaś w "Literkowym sklepie" sprzedaje przedmioty i zamienia je na literki. Reksio chodzi także "Na ryby", gdzie łowi przedmioty, które następnie może zamienić na litery.

Encyklopedia literek jest zbiorem kolorowych stron poświęconych poszczególnym literkom. Znajdują się tu ukryte animacje, słowa i około 200 zabaw. Dziecko może m.in. rozwiązywać rebusy, kolorować obrazki, szukać ukrytych słów w wykreślankach lub pokonywać literkowe labirynty. Zadaniem tego elementu programu jest utrwalenie znajomości liter, ich funkcji w słowie i zdaniu.



Elementarz zawiera kurs nauki alfabetu, składający się z około 100 zadań, zabaw i prezentacji. Dziecko uczy się tutaj nie tylko rozpoznawać litery, ale także posługiwać się nimi w różnych sytuacjach. Elementarz podzielony jest na 23 bloki zadaniowe, ustawione w kolejności, zalecanej w nauczaniu początkowym. Wszystkie zadania wykonuje się podświetlając, klikając lub przeciągając literki, słowa lub przedmioty. Każdy blok składa się z wprowadzenia, dwóch ćwiczeń poświęconych literce i jednego zadania podsumowującego zdobytą wiedzę. A B C z Reksiem jest światem kolorowym, przyjaznym dla dziecka, dlatego na pewno nie odstraszy go od nauki alfabetu. Całość zrobiona jest przez świetnych rysowników. Program jest bardzo prosty, zatem dziecko samodzielnie może poznawać kolejne litery i świetnie się przy tym bawić. Polecam. □

INFO • INFO • INFO

Producent: AIDEM MEDIA
Dystrybutor: AIDEM MEDIA
Internet: brak
Wymagania: procesor 586, 16 MB, CDx2, Windows 95/98/2000
Cena: 49zł

Pomocna dłoń

Dziś weszły tylko "Problemy" - wszystko inne jest na CD. Sorry, cóż zrobić?

MAM PROBLEM

•Airline Tycoon:
1. Czy istnieje możliwość przejścia na "urlop"? 2. Nie wiem jak wysłać faks.
Wojtek Faryniarz; frytta@poczta.onet.pl

•Aliens vs Predator
Czy można Predatorem zrobić autodestrukcję? W jaki sposób ją wykonać? Adam Zagierski

•Amerzone
*Jaki jest kod dostępu do komputera...?? gohstek@poczta.onet.pl

*Jak dostać się do jaja ptaka. Jestem w wodolocie, włożyłam dyskietkę. Jak wpisać kod (3-cyfrowy). Co zrobić na szczycie latarni? Proszę o pomoc! Blondie

•Anno 1602
*Doszedłem do tego, że na wyspie mieszka 750 mieszkańców, a więc utworzyłem wojsko, które po wybudowaniu fortu, przeszło odpowiednie szkolenia. Przychodzi więc czas ich zaopatrzyć w oręż. Postawiłem więc rusznikarza przy forcie i... broń nie jest oddawana do fortu. Dlaczego? Ryksze wywożą ją do magazynu, a z magazynu do fortu już nie trafia. Fakt, że mam dopiero magazyn II, oraz status ludzi jako osadników. Co powinienem zrobić, żeby wojsko zaopatrzyć w broń? Romek; szczytno02@priv6.onet.pl ; olik2@polbox.com

*Zaczynam misję (pierwszą). Gram dobrze, spełniam wszystkie warunki (cele) i chcę drugiej misji. A tu nic! Jak przejść do następnej misji?

•Atlantis
*Dałem Ailinowi nóż. Ailin Wypowiedział Tajemne Słowa. Oddał mi go i powiedział, że "już jest gotowy na drzewa". Nie wiem co dalej. PS Co oznaczają znaki na ścianie kościoła i na głazie? Help me! tel. (0-75) 782 33 48

*Jak rozwiązać zagadkę w sali tronowej? (za tronem CD1)

*Siedzę na wyspie po zawodach krabów. Czekam jak ten głupi. Pomocy!!! OLDER; lder13@kki.net.pl

*Mam drobny techniczny problem; nie wiem, jak po śmierci Agaty (już na górze w hangarze) położyć Setha spać. Nie wiem, jak się ustawić. Marta: e-mail: martabil@friko2.onet.pl

*Uratowaliśmy królową, uciekliśmy strażnikom i rozwiązaliśmy dwie zagadki czarownicy. Mamy już łuk i strzały, ale nie wiemy co zrobić dalej. Podobno trzeba zabić białego dzika, ale gdzie go znaleźć? Elee & rodzinka

*Jestem na drugiej płycie, w lesie. Staruszka uratowała mi życie. Przeszedłem przez zadane przez nią próby mądrości. Staruszka powiedziała tak" "Na wyżynie pierzastych poszukaj zabójców, spłucz przy kamiennej bestii, a objawię Ci śnieżnobiałego. Zabij go. Wypełnij torbę ziemią nasączaną krwią i weź ze śnieżnego pyska to co jest moje". Obok drzewa znajduje się łuk. Proszę o pomoc w wykonaniu tego zadania. Poszukuję także solucji do tej gry. Marsjanin

*Jestem na pierwszym CD. Wszedłem do pałacu królowej i jej tam nie ma. Co dalej robić? Jasio z Bydgoszczy

*Jestem na 2 CD. Nie mogę rozwiązać zagadki: Na wyżynie pierzastych poszukaj zabójców. Spójrz przy kamiennej bestii, a objawią ci śnieżnobiałego. Łuk już znalazłam, ale nie wiem, gdzie dalej iść i co robić. Ola

*Zeskoczyłem z pokoju z globusami. Wiem, że muszę rzucić doniczkę w strażnika, ale on za każdym razem robi unik i zabija mnie. Simn Cuby, tel. (0-32) 287 85 11

*Jestem na wyspie. Królowa z Hektorem odlecieli na Atlantydę. Od goniących żołnierzy ratuje mnie staruszka. W zamian za to mam odnaleźć na "Wyżynie Pierzastych" zabójców". Gdzie on są? Gdzie ta wyżyna? Gdzie jest Kamienna Bestia? Co dalej? Pomóżcie! Edyta

•Atlantis 2
*Irlandia. Koń przewiózł mnie na wyspę i muszę dogadać się z poetą myślącym, że jest ptakiem. Nie wiem, które odpowiedzi są poprawne. sailorv@polbox.co

*Jestem na 1 CD. Zgadłam już jakie ptaki udaje poeta. Jak dostać coś od niego? (nic nie chce mi dać). Ola

*Jestem w Irlandii. Wziąłem pędzel i przeniosłem się do księgi. Odzyskałem miecz. Znalazłem 4 części czaszki i je przymocowałem. Od księdza wziąłem klucz i otworzyłem skrzynię. Zabrałem wszystko i nie wiem co mam dalej robić. I w jaki sposób zdobyć ten ślimakowaty przedmiot z tyłu chaty. Proszę o małą podpowiedź i naprowadzenie. Janek z Rzeszowa

*Co zrobić z nożem (już wypowiedział tajemne słowa), co "narysować" z tyłu, za kościołem, na murze, jak uwolnić konia?

*Jak przejść "drogę żółwia" w Chinach 2. Jak przejść (jak ustawić liczby) na niższy poziom piramidy. Michał K

*Jestem na wyspie stojącego Boga, nie wiem jak rozwiązać zagadkę z czterema kolorowymi figurkami (przedstawiają boginie). Potrzebuje właściwego połączenia symboli i figurek. Help me! Michał Sutuła

•Broken Sword 2
Jestem na Karaibach i mam: węgiel, kamień kojota, zatrutą strzałkę, posążek, szminkę, lustro, artykuł, teodolit i majteczki. Gdy wchodzę do domu kapitana Ketcha, stawiam lampę w kałamarzu, a mapę kładę na biurku, biorę gęsie pióro z podstawki. Co mam robić dalej. Pomóżcie!!! Łukasz

•C&C 1: Misja 8 GDI
Natychmiast przeprowadzam armię w okolice szpitala, rozwalam gościa w żółtym ubranku (strzela do mnie), nadlatujące wrogie helikoptery, chowam doktorka na tyły (nikt nie ma do niego dostępu), jednak po pewnym czasie przegrywam, mimo tego, że jestem do walki przygotowany. Poszukuję także tipsów do niemieckiej wersji tej gry. Załamany DINO

•Championship Manager 3v 3036
W czasie trwania Copa-America w dniu 16.9.99 widzę, że następną grą jest mecz Peru-Paragwaj. Naciskam continue i po chwili wyrzuca mnie do Windows. Z innym drużynami jest podobnie, kiedy grałem Bayernem to przeżyłem do 12.2.99. Przez to nie mogę ukończyć gry. W czasie gry zostają wyświetlane komunikaty typu: 3036 news dbb. - i gra wyrzuca mnie do Windows. Czy mogę mieć podobne problemy z CM 99/2000.

•Creatures 2
W zestawach Medical i tym do reprodukcji na ostatniej zakładce powinny być leki i afrodyzjaki. U mnie te półki są puste, czy mam te akcesoria jakoś zdobyć, jeśli tak, to jak? Virus z Katowic

•Croc1
Level ring. Jak zabić biedronkę. Szukam też kodów do tej gry.

•Dark Stone
Jak uruchomić edytor do Dark Stone. Instrukcja jest dość mętna, a gdy próbuję uruchomić edytor bez kombinowania wyskakuje komunikat "can't access Dark Stone memory" Co robić? A może jest jakiś inny sposób (oprócz eliksiru), aby postacie się nie starzały? TTRK

•Dink Smallwood
Jestem w Tetris, ale nie wiem skąd wziąć 100 złota. Mam już 300, więc gdzie reszta na long sword? Gizmo

•Dungeon Keeper 2
Jak przejść misję ze strażnikiem Nemesisem? Karol z Gdańska

•Earth 2140
Nie mam dźwięku w grze. Z płyty leci tylko muzyczka. Próbowałem robić to, co radziliście, ale to nie pomaga. Filip ze Szczecina

•Excalibur
Zaczynam 1 level, znajduję jakieś szkło i klucz, otwieram kluczem drzwi, daję facetowi w barze szkło, on daje mi w zamian jakieś "coś". Wchodzę przez następne drzwi, gdzie wyskakuje jakiś Elmer i mierzy we mnie giwerą. Nie wiem jak go zabić. Ratunku! Jeżeli ktoś ma tipsy, trainery, save, patche do tej gry napiszcie; Mateusz Kaźmierczak, ul. J. Mościckiego 2/6, 52-110 Wrocław

•Fallout
*Mam tabletki Rad-x, idę do Glow i nie wiem skąd wziąć holodyski lub coś, co pozwoliłoby mi przystąpić do bractwa. SCORPION

*Jak zdobyć części do Power Armoura (w bractwie stali)? Rozmawiałem z Michaelem, nie dał mi ich, Rhombus przyłapuje mnie na próbie kradzieży. Pomóżcie. Krzycho

•Fallout 2
*Gdzie muszę znaleźć Hydroelectriv Magnetosphere Regulator, który jest mi niezbędny do „naprawienia" elektrowni w Gecko. Per Doine
perdoine@poczta.onet.pl

*Nie mam pojęcia co trzeba zrobić w Gecko. Nie wiem jak podyktować program dla robota przy reaktorze. Bardzo proszę o pomoc. L@NDRYN

*Chodzi o samochód. Co zrobić, gdy się skończy paliwo. martynus@poczta.onet.pl

*Mimo że przeszedłem Fallout 2 kilka razy nie mogę rozwiązać zagadki dotyczącej Sierra Army Depot. Na 3 Levelu bazy komputer pokładowy Skinet prosi mnie o zejście na level 4 i wzięcie cybernetycznego mózgu, wracam na level 3 do Skinet, ale komputer nie odpowiada. Na szczęście znajduję się w prawym, górnym rogu robut, do którego należy włożyć parę części. Są to: ciało robota (Robot Body), żel biolekarski (Bio Med Gel) i organiczne urządzonko (Organic Storage Device). Sęk w tym, że po włożeniu wcześniej zdobytego (bodajże są dwie kopie żelu; jedna na pierwszym poziomie w prawym, górnym rogu, druga tuż przy robocie do złożenia) żelu lekarskiego, komputer przy robocie pisze, że Robot Body - OK, Bi Med Gel-Refil, Organic Device - not present. Po włożeniu cybernetycznego mózgu i żelu schemat trochę się zmienia: Organic Device - Responding (odpowiada), Bio Gel - OK, Robot Body - Replace Motivator (włożyć nowy lub zamienić Motivator). Jaki Motivator??? Gdzie znaleźć takie urządzonko? Arkadiusz z Poznania

*Po zabraniu z Vault 13 G.E.C.K wracam do swej rodzinnej wioski i wtedy pojawia się problem, jak chcę wejść do wioski, to pojawia mi się plan wioski, a tak nie powinno być. Co mam robić? <Wirus>

*Doszedłem do jakiejś platformy wiertniczej (po wycieczce statkiem), zabiłem wszystkich oprócz jednego doktorka. Doktorek może wypuścić tylko jakiegoś tam wirusa, ale i tak nic nie mogę zrobić, widzę jakieś pozamykane drzwi, których za nic nie da się otworzyć. Nie wiem co zrobić, a chciałbym tę gierkę przejść, bo mi się podoba. Na pewno ukończyliście tę grę i wiecie jak to przejść. Proszę o pomoc. Fidoludek

•Final Fantasy VIII
Wersja demo. Niestety utknęłam w martwym punkcie. Jest droga, którą idzie się w kółko. Po bokach znajdują się wejścia, ale każdego pilnuje jakiś osobnik w kapturze i nie pozwala mi się dostać do środka. A ja zdaje się miałam tam spotkać jakąś facetkę! Proszę, help mi ktoś! Podpowiedź najlepiej kierujcie na adres: ladyaga@polbox.com Czekam! Aga

•Flanker 2.0
Jak się kończy misje? Na przykład jestem w misji treningowej, w której trzeba wylądować, wylądowałem i nie wiem co dalej! W tych *** instrukcjach są same pierdoły! Stranger

•Flojd
*1. Poszukuję solucji do tej gry. 2. Jak zabrać samochód ze śmieciarki? 3. Jak przerwać rozmowę kontrolera dokowania z pilotem frachtowca. 4. Przejść przez sekretarkę na pierwszym poziomie. Seba z Poznania

*Nie wiem jak przejść pierwszą planszę. Wylatuję z laboratorium i nie wiem co dalej. Czy są jakieś kody? Jeśli tak, to jakie. Adrian

*Jestem na restrukturyzacji osobowości, znajduję się w sali produkcyjnej. Nie wiem jak dostać się do rewolucjonistki, która jest w magazynie. Jak uruchamiam dźwignię, przyjeżdża strażnik i zabiera mnie do celi. Jak go unieszkodliwić? Jaborg

•Gruntz
High on Sweet: Stage 1. Kiedy zamienię łopatę na rękawicę, nie mogę zakopać dziur przed pomostem, a kiedy pozbędę się słomki, nie dostanę następnego Grunt-a i nie będę mógł wziąć skrzydeł. Help! Abe

•Indiana Jones and the Infernal Machine
*Jestem w drugim levelu (tj. Babylon). Przesuwam kamień, wchodzę na półkę i nie mogę przeskoczyć na budynek. Indy nie chce się złapać, tylko się obija o ścianę i spada na ziemię. Po co jest ta rzecz, którą dała mi Sophia?

*Grając w tę grę, doszedłem do końcówki 6 planszy i nie wiem co mam dalej robić. Przeszedłem przez bramę, którą otworzyła mi Sophia, odkryłem nowe pomieszczenia i doszedłem do jakiegoś wyciągu, który nie chce ruszyć. Dlatego wszystkich, którzy potrafią mi pomóc proszę o informację. Mój e-mail: chwalko@free.com.pl

*Jestem w piątym etapie, odsłoniłem drzwi pod wodą, ale nie wiem jak je otworzyć. Tam gdzie była łopata, jest posążek, ale nie wiem jak tam się dostać.

•Kajko i Kokosz
Doszedłem do domku Ciotki Jagi. Po drodze wykona-

łem wszystko jak trzeba. Mam zioła leśne, wiem, że zanim odjadę wozem, muszę zrobić zupkę z ziół. Niestety nie wiem jak rozpalić ogień w palenisku (przy chatce Jagi). Co mam zrobić dalej?? Mateusz Kurp; mateusz_k@poczta.onet.pl

•Knights & Merchants
Mam problem z misją nr 13. Jak ją przejść? Help. LIU

•LBA2
Szukam fragmentu, który był w posiadaniu FRANCOSA. Gdzie on jest. Pomóżcie! HALLS.

•Liga Polska Manager 2000
Instaluję. Odpalam i wyskakuje mi błąd w pliku 2390.dll, idę do kolegi, instaluję - chodzi. Kopiuję ten plik, podmieniam i też nie chodzi. Co robić? Nightwolf

•M&M7
*Jak rozwiązać problem z obeliskami?
*Jak złożyć golema? "Raistlin"; milamber@free.poltronic.net

•Micro Machines
Jak naciskam F2 i F3, nie włącza się klawiszologia. Co robić? Adam

•Midtown Madness
*Jak odczepić przyczepę w ciężarówce w grze Midtown Madness?

*Kiedy wpisuję w linii komend kod "Allcars" (odblokowujący wszystkie samochody), uruchamiam skrót - kod nie działa. Co robić? Jasio z Bydgoszczy

Wpisać kod POPRAWNIE - i będzie działał (POPRAWNIE = tak jak trzeba i tam gdzie trzeba! Pisaliśmy o tym już kilka razy!).

•Neverhood
Siedzę przy armacie, mam ustawione znaki obok czerwonego przycisku, celuję w robota, a ona nie trafia w cel. Jestem przy jakiejś szafce obok robota tam, gdzie ustawia się kostki. Jak je ułożyć!!! Bartłomiej Maślany; stoklot@poczta.onet.pl

•Nowy Teenagent
Gdzie jest ser i jak go zdobyć? Jak pożyczyć strzelbę od starszego pana? Gdzie są kluczyki do bagażnika samochodu? Jak dostać się do posiadłości Ciągwy? Jasio z Bydgoszczy

•Oddworld: Abe's Oddysee
Mimo usilnych starań odnalezienia wszystkich 99 Mudokonów, do tej pory udało mi się uratować 79 (28 w Rupture Farms, 12 na terenach koło fabryki, 6 w Scrabanii, 3 w Paramonii i 30 po powrocie do Rupture Farms, co daje w sumie 79). Gdzie 20 pozostałych, proszę o pomoc. Jarek, e-mail; j.a. turek@poczta.fm

•Omicron
Które klawisze (te metalowe kulki) mam wcisnąć w biurze komendanta policji. Nie umiem odszyfrować kodu. Balczer

•Phantom Menace
Jak przejść etap, gdzie trzeba uratować księżniczkę Naboo, nie wiem jak ją wyprowadzić z tego małego parku. Barakuda

•Pharaoh
Po pewnym czasie, kiedy buduję więcej struktur "coś produkujących" pojawia mi się napis "city needs more workers". Skąd mam wziąć tych pracowników? Kiedy zbuduję dużo "Work camp", sytuacja się pogarsza. Pomocy!

•Pharaon (demo)
Chciałbym wiedzieć jak długo buduje się piramidy? Popeye2

•Podwojne Kłopoty Buda Tuckera
*2 część. Przedmioty: termofor i zegarek. Co dalej?

*Mam zapałki, książkę ryb, mydło, niebieskie coś, krawat, wiadro, zdjęcia, gazetę, sztormiak, sznurki, hak. Na mapie mam Seedy Street, Centrum Handlowe, Park, Muzeum. Nie wiem co robić? Zdesperowany Szklarzu

•Quake II ...
*Płyta główna AOpen AX59PRO 1MB L2(L3); procesor AMD K6-III/400; 64MB RAM; MATROX Millenium II G200 8MB AGP. Nie mogę w żaden sposób zmusić gry, aby zauważyła akcelerator 3D w mojej karcie. Nie pomaga przestawianie na "default OPEN GL", ani najnowsze patche do QUAKE II (także dograłem support dla 3D NOW!), przestawianie na 3D NOW! OpenGL też nic nie daje - gra uparcie wraca do ustawienia SOFTWARE. Krzycho G.

*Pewnego dnia grałem w Quake i zabrakło prądu. Uruchomiłem ponownie komputer i wszystko było ok. Potem znowu zabrakło prądu, ale już nic nie chciało działać. Kiedy włączył się Windows, gały wyszły mi na wierzch. Monitor miał rozdzielczość 640x480 i 16 kolorów. Ponadto nie działały dźwięki i ciągle pojawiał mi się komunikat: rund.dll spowodował błąd ochronny mmsystem.dll. Próbowałem coś przestawić, ale nic mi nie wychodziło. Co jest grane? Mulder

*Powiedzcie mi, czy gdy dojdę do ostatniej misji, w której na gościu siedzą dwie baby i gdy strzelam do niego, bo mi się nic nie dzieje, to już koniec? Signo z nowhere

•Rainbow Six:Rogue Spear
Jestem w 4 misji, uwolniłem 2 zakładników (byli w ruinach kościoła) i nie wiem co dalej robić. Czy jest tam jeszcze ktoś - wydaje mi się, że zabiłem już wszystkich wrogów. Gdzie muszę się dalej udać? Pomocy! Dawidek

*Zatrzymałem się na 11 misji. Jest taka chata, chyba prezydenta, czy kogoś podobnego. Pilnuje jej paru gości. Rozwalę jednego - wyskakuje Mission Failed, nie rozwalę go - on rozwali mnie i też Mission Failed. O co chodzi?! Picaso PS Co do numeru misji, to nie jestem pewien, ale coś koło tego.

•Reah
Jestem w mieście przyszłości. Mam dostęp do pomieszczeń 818 (ale nie mogę otworzyć drzwi, które się znajdują w tym pomieszczeniu), 367 i jeszcze jednego, do którego wchodzi sie przez szyb wentylacyjny, czy coś takiego, ale tam też są drzwi zamknięte na głucho. Mogę też wejść do pomieszczenia z reaktorem. Tam zdobywam trzy rdzenie, wkładam je do reaktora i... to by było na tyle. Czy potrzebny jest jeszcze jeden rdzeń? Jeśli tak, to napiszcie gdzie go zdobyć, albo w ogóle co robić dalej? LARA

•Septerra Core
*Jestem na shellu 7, posiadam fiolkę z płynem z czerwonej rośliny w mold forest i nie wiem co dalej zrobić. Jezyk@box43.gnet.pl

*Jestem na Shell 7, w wiosce Underlostów. Mam Bioluminescence i powinienem go użyć na słupach przy wejściu. Jednak gdy to robię, Maya mówi, że jest za duży hałas i nie da rady.

•Settlers 3: Quest of the Amazons
Demo z CDA 12/99. Gram amazonkami w dostępnej misji. Prawie już pokonałem wroga (Rzymian), pozostała mi tylko jedna wieża strażnicza, która znajduje się na malutkiej wysepce na jeziorku położonym pośrodku największego lądu. Nie wiem jak się tam dostać i pokonać wroga. Tym bardziej, że katapulta w demie jest niedostępna. Pomocy! Saimon Avalanche. Poszukuję kodów do Settlers 2 i 3.

•Shadow Company
Jestem w ostatniej misji - Judas. Wszystkie pozostałe przeszedłem bez problemu, a ostatniej nie mogę gdyż strasznie mi skacze. Mam ok. 1 klatki animacji na 10 sek. Nie jest to wina mojego sprzętu, pozostałe misje działają dobrze i płynnie. Próbowałem powyłączać wszystko co się da, ale nic nie pomaga. Próbowałem nawet program Startup Menager i też nic. W grę gram na P233 MMX, 32 MB RAM i Voodoo 2.

•Shogo (z CDA):
*Jestem w 21 misji [The Favor]. Ryu mnie zdradził i wiem, że muszę uciekać przez szyb wentylacyjny. Opuściłam dźwignią te schodki {czy co to tam jest}. Jak wskoczyć do tej rury? Próbowałam już miliony razy i powietrze ciągle tylko trochę mnie unosi i spadam. Parę razy wessało mnie trochę głębiej, ale potem i tak lecę w dół. Pomocy!

Parę razy odpowiadaliśmy na ten problem w PD - poszukaj!

*Ghost City. Zrobiłem wszystko, co się dało (tzn. zabiłem wszystko i wszystkich, przełączyłem przełącznik do otwarcia bramy i byłem w podziemiach, gdzie był robot z wieeeeeeelką spluwą) i nie mogę nic dalej zrobić. krutiken@poczta.onet.pl

*Jak przejść pierwszy level? Jak już rozwalę wszystkich, to mogę sobie tam chodzić 3 godziny i tak nie mogę z niego wyjść! Załamany gracz

Najlepiej to zamień się w pojazd (MVP) i gnaj ile mocy do helikoptera ewakuacyjnego! W tej misji masz TYLKO uciec na czas, a nie rozwalać!

•SimCity 2000
Buduję w Sim City 2000 miasto i w pewnym momencie wybuchają mi elektrownie. Przyczyną tego na pewno nie jest ich przeciążenie, bo nawet jak mam je 3 przy tej samej ludności (11000), to dzieje się to samo. Grzesiek; gnoskowicz@kki.net.pl

•Spec Ops
Gdy przechodzę pierwszą misję (niszczę ciężarówkę jadącą po drodze, a później radiostację, zgłaszam wszystko radiem i mieszczę się w ośmiu minutach). Przy wyborze następnego zadania mam do wyboru tylko to, które dopiero co wykonałem, pomóżcie! Krzysztof Kłaja, tel. (0-61) 8120 528

Grałeś na tipsach!!! I oto masz efekt. Ew. skorzystaj z przerobionego save (na CD w 5/99), który daje dostęp do wszystkich misji.

•Star Wars:The Phantom Menance
Jestem w podwodnym mieście. Spotkałem się z szefem i teraz nie mogę znaleźć Jar Jara.
mturniak@kki.net.pl

•Stonekeep
Nie chcą mi się wczytać sejwy. Wyskakuje jakiś błąd odczytu i wyrzuca mnie do systemu. Co robić? TTRK

•Superfrog
Jak przejść ostatni level w kosmosie? Grze tam jest wyjście? Czy da się przeskoczyć ten długi rząd kolców? Michał

•SWAT 3
Gdzie jest ostatnia broń w pierwszej misji (kampania). Mam rozbrojoną bombę, 2 uzi, broń napastnika, a komputer podaje, że znalazłem tylko trzy. Może źle rozbroiłem ładunek (nie wybuchł). tysio2@kki.net.pl

•Swirus
Zebrałem; proszek z żołędzi, baterię, kota, landrynki (bez opakowania), drobne pieniądze, robaka, ołówek, ketchup, scyzoryk, magnes, kombinerki, kasetę, spinacz, maskę, dwie butelki piwa, kawałek papieru i zapałki. Jak wybłagać wino dla sołtysa? Skąd wziąć smalec, jak się dostać do biblioteki? Kacper "Dżambel" Zielona Góra

•Theme Park
Kiedy zaczynam grę, ustawiam swoje dane personalne, 4 przeciwników i minimalny poziom trudności, a mimo to nie starcza mi gotówki. Nawet jeżeli sprzedam park, to nie starcza mi na inny. Pomocy! Szukam także kodów do tej gry. Mysza

•Tomb Raider III
Jestem na poziomie 9 (on deck). Nie wiem w jaki sposób zdobyć klucze znajdujące się na pontonie. Skacząc z góry Lara się zabija. Jak mam zdobyć ten klucz? Kasiurek

•TR: The Last Revelation
Poszukuję solucji do tej gry! Na razie jestem w miejscu, gdzie pod sufitem zawieszona jest jakaś misa, z której wylatują jakieś 2 ognie i mnie gonią. Idę do wody, one znikają, wracam i znowu sytuacja się powtarza. Co robić? Co to jest action key? Geeker z Przemyśla

•Tzar
6 misja. Mam ponad sto jednostek (Longbowmanów i Knightów), z upgrade'ami, w Keanor, a i tak przegrywam najazd na miasto! TIA. boguscraft@poczta.onet.pl / ICQ 59287038"

•Wacki
Mam problem z uruchomieniem. Kiedy miałam W'95, wszystko było w porządku. Teraz mam W'98. Instalacja przebiega normalnie - nawet pojawia się okno (czy chcesz uruchomić...itd.), ale potem po prostu nic się nie dzieje :(.

•Worms Armageddon
Jak przejść 5 misję i Using firepunch w basic traning? Michał S. z Kielc

•Mam Graphics Blaster Riva TNT 16 MB. Przy większości gier nie mam z nią problemów, ale w niektórych psują się tekstury. W Quake III nie da się po prostu grać, w powietrzu robi się pełno tekstur łączących np. podłoże z sufitem. Aliens & Predator zawieszał się tuż po załadowaniu mapy, a w jednej samochodówce wszystko było w czerwono-żółte paski. Z innymi grami Quake 2, Need for Speed 3, TR nie ma problemu i chodzą spoko. Robiłem test i z kartą było wszystko w porządku. Pamiętam, że przy instalowaniu sterowników, po wybraniu palety kolorów występował błąd i program się zamykał. O co chodzi? Czy mogę się domagać wymiany akceleratora w ramach gwarancji, a może wystarczy zainstalować nowe sterowniki?

•Nie mogę grać przez mój modem. Kiedy ktoś do mnie dzwoni, to mój modem nie odbiera (dzwoniłem do kumpla i też nie działa). Próbowałem już z Fifa99, NBA99, NFS 3 i 4, MS Combat Flight Simulator. Co jest grane? Mój modem to Zoltrix Phantom 56k. email: sirmike@poczta.onet.pl

•Gdy włączam Internet Explorer lub Outlook Expres nie pokazuje mi się okienko połączenia telefonicznego. Przez to w Outlooku wyświetla mi się błąd, kiedy go włączam, co zrobić, aby się pokazywało? Czasami, gdy przesuwam ikony lub okna, rozmazują mi się na cały pulpit. Co się dzieje i jak temu zapobiec? Spvasher

•Mam mało miejsca na c: więc kasuje katalog Temp z c: i kopiuje spakowany plik na d: (bo tam ma najwięcej miejsca). Rozpakowywuję ręcznie demo, ale ono po jakimś czasie mówi, że ma za mało miejsca na c:. Co mam robić? (Na dysku d: mam 600mb wolnego miejsca).

•Z nagrywaniem dźwięków Wav
Nie wiem dlaczego mój WINDOWS nie chce nagrywać dźwięków, a mikrofon nie jest zepsuty. Darth Maul: kamil@megamex.com.pl □

Windows Update

Bieżąca aktualizacja systemu Windows 98

Zacznijmy od podstaw - uaktualnianie systemu nie przyjdzie nam łatwo, jeśli nie mamy dostępu do Internetu. Jeżeli z jakiś powodów wciąż odkładaliśmy przyłączenie się do sieci, teraz mamy argument. Bez dostępu do Internetu niemożliwe jest zdobycie najnowszych poprawek i uaktualnień do naszego systemu - naktonienie producenta do przestanie nam CD-ROM-u albo dyskietki jest praktycznie niemożliwe. Więc kupujemy modem, wybieramy dostawcę usług internetowych i podpisujemy umowę. To bezbolesna operacja, a nasz komputer odwdzięczy nam się za to.

Aktualizować można cztery główne rodzaje oprogramowania. Pierwszy to system operacyjny, ta podstawowa platforma, dzięki której działają poszczególne aplikacje. Większość z nas używa zapewne którejś z wersji Microsoft Windows, choć liczba alternatywnych rozwiązań rośnie. Windows był wielokrotnie aktualizowany, z każdym wydaniem obiecywano większą stabilność i dodatkowe funkcje. Po drugie, istnieją programy wspomagające i biblioteki, które usprawniają pracę systemu operacyjnego. Różne narzędzia programistyczne, które potrzebne są do prawidłowego działania multimediów i gier, muszą być aktualizowane, by można było wykorzystać możliwości nowego sprzętu.

Różne narzędzia programistyczne, które potrzebne są do prawidłowego działania multimediów i gier, muszą być aktualizowane, by można było wykorzystać możliwości nowego sprzętu.

Po trzecie, chodzi o sterowniki, które pozwalają systemowi operacyjnemu komunikować się z elektroniką poszczególnych urządzeń. Chociaż Windows rozpoznaje domyślnie bardzo wiele urządzeń, zawsze może zajść potrzeba zainstalowania drivera dostarczonego przez producenta. Oczywiście, jeśli kupimy najnowszą wersję karty graficznej, nasz Windows nie będzie mógł się z nią komunikować bez dostępu do odpowiednich sterowników. W końcu, aktualizować należy same aplikacje. W branży softwarowej nie ma przestojów, mało który program uznaje się za ostatecznie skończony, ciągle ukazują się aktualizacje i nowe wersje. Mogą one nie tylko naprawić istniejące błędy, lecz także dodawać nowe funkcje. Często można je otrzymać za darmo, więc opłaca się trzymać rękę na pulsie.

Podstawy

Aktualizacje Windows 98

Kupujemy modem, wybieramy dostawcę usług internetowych i podpisujemy umowę. Tylko w ten sposób możemy zdobyć najnowsze aktualizacje systemu. Nasz komputer odwdzięczy nam się za to.

Systemy operacyjne

Nawet jeżeli używamy Microsoft Windows, stoimy przed trudnym wyborem. Chyba wszyscy już zdążyli zaktualizować system z wersji 3.0 lub 3.1: Windows 95 był ogromnym krokiem do przodu w porównaniu z wcześniejszymi wersjami i nie jest godny polecenia chyba tylko dla użytkowników bardzo słabego technicznie sprzętu (na płytach 386). Jednak Windows 95 był już wielokrotnie aktualizowany, a teraz zastępuje go Windows 98. Chociaż wyglądają niemal identycznie, w Windowsie 98 dodano wiele nowych funkcji, system rozpoznaje wiele nowszych typów sprzętu. Pamiętajmy, że Windows 95 funkcjonował na rynku przez pięć lat, co stanowi całą epokę w branży komputerowej i nie wymagał poważnych aktualizacji. Sam Windows 98 został ostatnio zaktualizowany - pojawiła się druga edycja, Second Edition - i jeżeli kupujemy nowy

Przycisk Windows Update w menu Start przenosi nas na odpowiednią stronę Microsoftu. Znajdziemy na niej sugestie dotyczące aktualizacji, które możemy pobrać.

Windowsowy żargon

USB
Universal Serial Bus - nowy standard wykorzystywany przy instalowaniu urządzeń peryferyjnych: po podłączeniu urządzenia do magistrali następuje automatyczna instalacja sterowników i aktywacja. No, no...

Patch
Niewielki program, który zmienia zapisy w aplikacji, najczęściej w celu wyeliminowania błędów programistycznych.

Service Pack
Zestaw programów wydany przez producenta w celu umożliwienia aktualizacji istniejących na rynku wersji, naprawy błędów i dodania nowych funkcji do aplikacji.

DVD
Digital Versitile Disk - rodzaj dysku podobnego nieco w działaniu do CD-ROM, lecz o lepszych charakterystykach i większej szybkości działania oraz z możliwością bezpośredniego zapisu danych. Na dysku DVD można zapisywać pliki zawierające filmy i dużą ilość danych, jak na przykład encyklopedie.

Jak to zrobić?

Przeglądarki internetowe

Aktualizowanie składników przeglądarki internetowej jest bardzo ważne z wielu względów. Chodzi nie tylko o to, że nowsze wersje przeglądarek będą działać szybciej i będą obsługiwały więcej standardów (co oznacza lepszy wygląd stron), lecz również o pewniejsze funkcje zabezpieczające - co bardzo ważne, jeżeli korzystamy z usług cieszących się coraz większą popularnością sklepów internetowych i musimy udostępniać przez sieć numery naszych kart kredytowych. W najnowszych przeglądarkach często znajdziemy najświeższe wersje różnych plug-inów do internetowych zabaw, co stanowi dodatkową atrakcję. Microsoft ostatnio wydał aktualizację swojej przeglądarki - Internet Explorera 5.01. Zawiera ona kilka ważnych usprawnień, w tym nowe zabezpieczenia pozwalające nam spać spokojniej. Communicator Netscape'a jest obecnie dostępny w wersji 4.72. Także w tym przypadku warto zaktualizować swoją wersję.

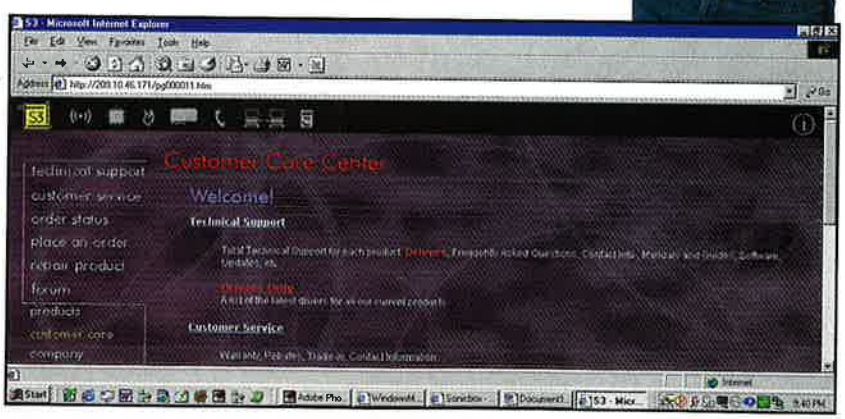
komputer lub nowy system operacyjny, możemy mieć nadzieję, że taką właśnie wersję otrzymamy. W przeciwnym wypadku można nabyć nową wersję systemu i zainstalować ją samodzielnie.

Inną odmianą Windows jest NT. Najnowsza wersja tego systemu oznaczona została jako Windows NT 4. Była już ona kilkakrotnie aktualizowana za pomocą różnych pakietów (Serivce Pack), które naprawiają błędy i dodają nowe funkcje. Może się zdarzyć, że będziemy musieli się nimi posłużyć, gdy będziemy instalować nowe urządzenia albo oprogramowanie. Kolejna wersja NT, Windows 2000, ma ukazać się w najbliższym czasie. Zawierać będzie liczne funkcje, które przydadzą się użytkownikom sprzętu wysokiej klasy. Jeżeli w naszym komputerze wciąż wykorzystujemy Windows 95, powinniśmy rozważyć argumenty za przejściem na Windows 98: jest on pierwszym systemem Microsoftu, który do końca poprawnie obsługuje USB oraz pracuje z nową generacją napędów CD: DVD

Programy wspomagające

System operacyjny w rodzaju Windows to olbrzymia platforma, która wykorzystuje do pracy wiele mniejszych aplikacji. Dobrym przykładem są multimedia: programy obsługujące animacje, dźwięk, wideo, itd. Chociaż sam Windows ma pod tym względem spore możliwości, najnowocześniejsze algorytmy kompresji, rosnąca rola Internetu i szybsze modemy otwierają nowe możliwości.

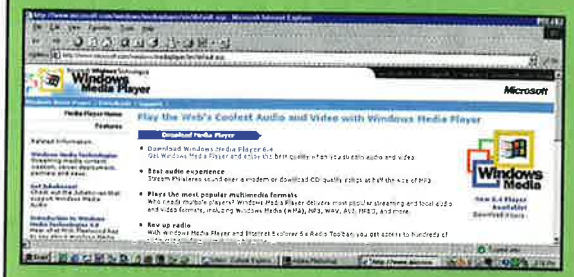
Najnowszy Media Player to najważniejsza aktualizacja pozwalająca wykorzystać ten potencjał. Najbardziej aktualna wersja 6.4 obsługuje MP3 - format kompresji dźwięku, który odgrywa obecnie ogromną rolę w dystrybucji muzyki. Microsoft włożył dużo wysiłku w przygotowanie własnego formatu, który w porównaniu z MP3 wypada bardzo korzystnie (niektórzy twierdzą, że brzmi lepiej). Media Player wyposażony jest także w funkcję, którą można określić mianem wirtualnego radia, dodawaną do przeglądarki sieciowej. Dzięki niej możemy łatwo dostroić nasz komputer do odbioru programów stacji radiowych z całego świata. MP można darmowo pobrać ze strony głównej Microsoftu.



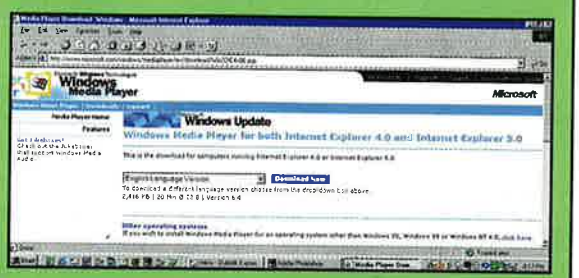
Najszybciej znajdziemy aktualizacje na stronach internetowych producentów naszego sprzętu, skąd możemy pobrać najnowsze wersje sterowników.

Jak to zrobić?

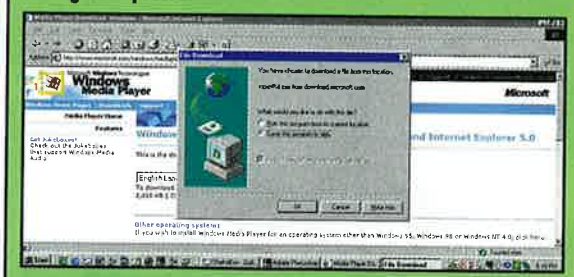
Pobieranie aktualizacji programu Media Player



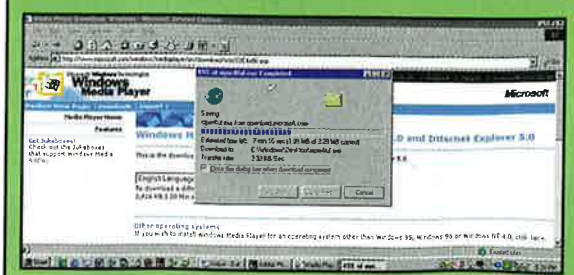
1
Aktualizacja programu Media Player do najnowszej wersji nie jest wcale trudniejsza niż sama obsługa przeglądarki. Musimy tylko wpisać odpowiedni adres URL w oknie adresowym http://www.microsoft.com/windows/mediaplayer/en/default.asp i postępować według pojawiających się na ekranie instrukcji.



2
Na kolejnej stronie znajduje się między innymi wykaz wersji językowych Windows. Wybieramy odpowiednią, klikamy przycisk Download Now! rozpoczynając w ten sposób proces kopiowania plików z serwera Microsoftu przez sieć www do naszego komputera.



3
Przed rozpoczęciem właściwego procesu pobierania, musimy wybrać jedną z dwóch opcji: możemy uruchomić program instalacyjny z serwera albo zapisać pliki na naszym komputerze. Wybór należy do użytkownika, jednak jeśli chcemy udostępnić upgrade koledze lub planujemy użyć go ponownie w przyszłości, lepiej zapisać go na własnym dysku.



4
Ostatnim krokiem jest uruchomienie pobranego programu. Proces rozpocznie się automatycznie lub po dwukrotnym kliknięciu wybranego pliku. Przed rozpoczęciem zamykamy inne aplikacje, aby zapobiec zastąpieniu niewłaściwych plików przez instalatora. Program aktualizacyjny wskaże stronę, na której możemy przetestować działanie zainstalowanej wersji programu.

Jest on też dostarczany jako komponent pakietu Internet Explorer 5.

DirectX jest biblioteką zaprojektowaną w taki sposób, by umożliwić grom komunikację z najnowocześniejszym sprzętem w technologii 3D wszelkiego rodzaju. Zamiast korzystać z bibliotek Windows, DirectX omija mnóstwo zbędnych odwołań, dzięki czemu grafika działa szybciej. Najnowszą wersją DirectX jest 7a, która przyśpiesza działanie i zapewnia lepszą obsługę joysticków z mechanizmem Force Feedback. DirectX można pobrać za darmo - trzeba go mieć koniecznie!

Często istnieje możliwość pobrania aktualizacji danego programu za darmo lub nabycia jej za symboliczną kwotę.

Sterowniki

Na rynku znajduje się ogromna liczba urządzeń komputerowych, dzięki którym w dziedzinach grafiki, dźwięku, kart sieciowych, skanerów czy twardych dysków wybór jest bardzo szeroki. Można przebierać między dziesiątkami różnych marek i modeli. Windows został przygotowany w taki sposób, że możemy być pewni, iż nasz sprzęt będzie działał poprawnie w systemie. Jest to możliwe dzięki narzędziu programistycznemu zwanemu sterownikiem, które działa jako interfejs między urządzeniami a systemem operacyjnym. Kiedy system operacyjny otrzymuje polecenie narysowania okna, przekazuje to polecenie sterownikowi karty graficznej, a ten podaje odpowiedni sygnał na kartę graficzną.

Sterowniki łatwo można zastąpić nowymi i często warto to zrobić. Producenci nie próżnują - wprowadzają usprawnienia, naprawiają błędy, dodają nowe funkcje. Efektem ich pracy są nowe sterowniki. Prawie zawsze można je znaleźć na stronach internetowych producentów. Tak więc jeżeli mamy problemy z jakimś urządzeniem, najpierw zajrzyjmy na stronę producenta i pobierzmy najnowszą wersję drivera.

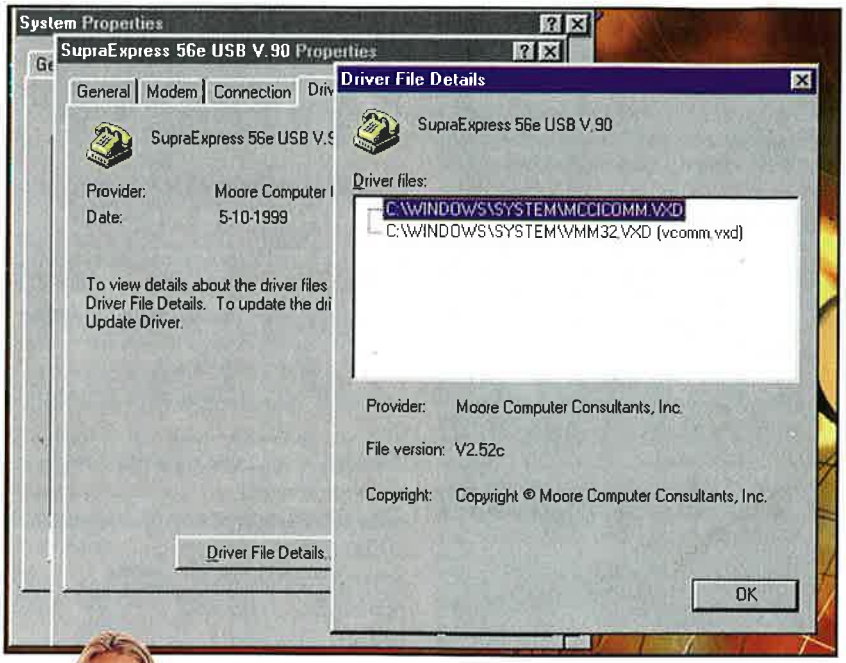
Aplikacje

Aplikacje stoją w informatyce na szczycie "piramidy programowej". Przeciętny użytkownik ma na co dzień do czynienia przede wszystkim z nimi i dlatego zależy mu na tym, by działały one poprawnie. Najnowsze trendy obserwujemy, sprawdzając strony internetowe producentów programów w poszukiwaniu nowszych wersji, patchów i plików naprawiających błędy. Często istnieje możliwość pobrania aktualizacji danego programu za darmo lub nabycia jej za symboliczną kwotę.

Ręka na pulsie!

W informatyce postęp dotyczy wszystkich dziedzin: co rusz na rynku pojawia się nowy sprzęt, doskonałe aplikacje albo nowe narzędzia internetowe. Można trwać przy jednym systemie operacyjnym, lecz korzystając z aktualizacji zapewniamy sobie lepsze działanie komputera i lepszą zabawę. Jeszcze ostrzeżenie: ciągłe aktualizowanie systemu może przerodzić się w nałóg! Odwiedzając co chwila strony internetowe, usiłujemy znaleźć coś nowego do zainstalowania: wersje beta, nie przetestowane sterowniki - wkrótce odczujemy nieprzyjemne skutki, będziemy zastanawiać się, dlaczego nasz komputer pracuje mniej stabilnie niż poprzednio. Takie są zasady gry.

Oprac. Piotr Domański



Nazwę wersji aktualnie wykorzystywanych sterowników możemy znaleźć w Menedżerze Urządzeń systemu Windows. Klikamy prawym przyciskiem na ikonę Mój komputer, wybieramy Właściwości, następnie przechodzimy do Menedżera urządzeń. W tym polu dialogowym można odszukać szczegóły dotyczące sterowników wszystkich urządzeń zainstalowanych w systemie.

Nowy sprzęt

Aktualizowanie systemu jest bardzo ważne, aby można było w pełni wykorzystać możliwości najnowszego sprzętu. Rośnie, na przykład, podaż urządzeń korzystających z magistrali USB: jest tu wszystko od myszy i klawiatury po skanery, dyski twarde, nagrywarki CD-RW i kamery cyfrowe. Urządzenia USB są łatwe w instalacji i proste w użyciu - jednak tylko jeśli posiadamy system Windows 98. Późniejsze wersje Windows 95 obsługują niektóre urządzenia USB, lecz pewniejszy jest pod tym względem Windows 98. Podobnie jest w wypadku instalowania napędu DVD. Windows 98 jest także lepszy, jeśli chodzi o pracę w sieci, można na tej platformie wykorzystywać modem w trybie pracy sieciowej - jeżeli mamy w domu kilka komputerów, możemy łączyć się z Internetem z każdego z nich za pośrednictwem tego samego modemu. Jest to rozwiązanie bardzo ekonomiczne.

Porady Windows

Zawsze sprawdzaj

Czasami Windows będzie poprawnie obsługiwał dane urządzenie, ale nowocześniejszy sterownik stworzony specjalnie dla niego będzie działał sprawniej - na stronie internetowej producenta lub w instrukcji obsługi należy sprawdzić, czy taki driver jest dostępny.

Unikaj

Należy unikać wersji beta, chyba że potrafimy stawić czoła konsekwencjom. Bety w zasadzie testuje sam użytkownik. Wydają się świetne jako nowinki, ale zmienimy zdanie, jeśli spowodują awarię systemu i stracimy ważne dane.

Polecamy

Korzystajmy z funkcji Windows Update wbudowanej w system Windows 98. Po uruchomieniu jej łączymy się ze stroną internetową Microsoftu, na której znajdziemy listę aktualizacji, które warto pobrać, by usprawnić działanie systemu.

Najnowszy DirectX 7A:

http://www.microsoft.com/directx/homeuser/downloads/default.asp

Windows Media Player 6.4:

http://www.microsoft.com/windows/mediaplayer/

W celu aktualizacji systemu Windows 98:

http://www.microsoft.com/windows98/downloads/?RLD=212

Zmieniamy menu Start

Ładniejsze okienka

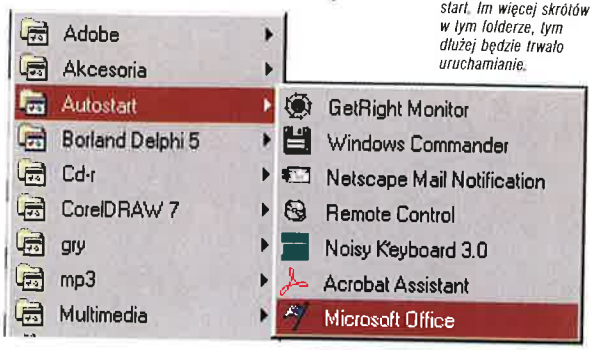
Pamiętajmy, że usunięcie skrótu nie jest równoznaczne z usunięciem programu, na który on wskazuje.

Ze wszystkich funkcji Windows najczęściej używamy menu Start - to tam mieszkają wszystkie nasze programy. Niestety każdy producent oprogramowania chciałby umieścić swój produkt w menu i zanim się zorientujemy, jest ono bardziej zapchane niż autobus miejski w godzinie szczytu. W rzeczywistości nie potrzebujemy osobnego folderu dla każdej gry, którą zainstalowaliśmy, bardziej sensownym rozwiązaniem jest umieszczenie wszystkich gier w jednym folderze pod nazwą Gry, na przykład. Foldery można reorganizować w dowolny sposób, ponieważ tak naprawdę nie zawierają one plików programów. Każdy element menu Start jest tak zwanym skrótem. Kiedy klikamy ikonkę skrótu, Windows odczytuje z niego, gdzie znaleźć dany program. Reorganizacja menu Start zajmuje kilka minut, ale w dłuższej perspektywie może pozwolić zaoszczędzić znacznie więcej czasu. Jeśli uważnie przejrzymy foldery, stwierdzimy, że często zawierają skróty do plików pomocy, rejestracji on-line i innych funkcji, z których rzadko korzystamy. Można się ich pozbyć, klikając na nie prawym przyciskiem myszy i wybierając Usuń. Jeżeli chcemy wyrzucić cały folder, postępujemy w analogiczny sposób. Pamiętajmy, że usunięcie skrótu nie jest równoznaczne z usunięciem programu, na który on wskazuje.

Ikonę skrótu można zmienić, klikając na niego prawym przyciskiem myszy i wybierając Właściwości. Klikamy Zmień ikonę... i wybieramy tę, która nam się podoba.

W szponach Fu Manchu

Foldery można by więc pogrupować w jakieś sensowne kategorie. Jeden zawierałby, na przykład, skróty do gier, inny do aplikacji muzycznych, jeszcze inny do graficznych. Każdy folder może mieścić w sobie kolejne foldery, więc w Grach mogłyby znajdować się osobne foldery do gier akcji, przygodówek, sieciowych itd. Zależy to tylko od naszej decyzji. Foldery w menu Strat działają na identycznej zasadzie, jak foldery w oknie Eksploratora, łatwo jest przenosić pomiędzy nimi skróty lub tworzyć nowe. Jedynym wyjątkiem jest Autostart, ponieważ każdy skrót tam umieszczony powoduje ładowanie programu, na który wskazuje przy każdym uruchomieniu systemu. W Autostarcie powinny więc znajdować się wyłącznie programy, z których rzeczywiście korzystamy cały czas - na przykład WinAmp albo program do obsługi poczty. W zasadzie Autostart jest przede wszystkim miejscem dla programów działających w tle, takich jak monitor antywirusowy czy monitor instalacji.

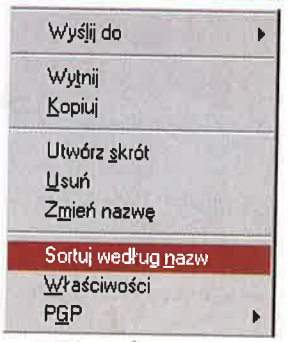


Do paska Start można dodawać nowe programy, przeciągając je na właściwe miejsce.

Przy każdym uruchomieniu systemu ładowane są wszystkie programy z foldera Autostart. Im więcej skrótów w tym folderze, tym dłużej będzie trwało uruchamianie.

Gdy już uporządkujemy menu Start, dostęp do naszych ulubionych programów będzie o wiele prostszy. Dobrze jest umieszczać skróty świeżo zainstalowanych aplikacji od razu we właściwym miejscu - jeżeli często instalujemy nowe programowanie, menu wkrótce się przepełni i trzeba będzie od nowa zaczynać sprzątanie.

Oprac. Piotr Domański



Żeby uporządkować skróty, należy nad nimi kliknąć prawym przyciskiem myszy i wybrać opcję Sortuj według nazw.

Panorama Sieci

Hook 99
thunder.prohosting.com/~ladi/
Hook 99 może zmienić wygląd naszego przycisku Start, zastępując logo Windows dowolnym obrazkiem. Poza tym jest darmowy!

Start Menu Manager
lightning.prohosting.com/~gifminds/software.htm
Ta sprytna aplikacja freeware'owa automatycznie dzieli nasze menu Start na sensowne kategorie, takie jak Gry, Internet i Multimedia.

Start Clean
www.firase.com
Start Clean automatycznie skanuje skróty w menu Start i usuwa te, które nie działają.

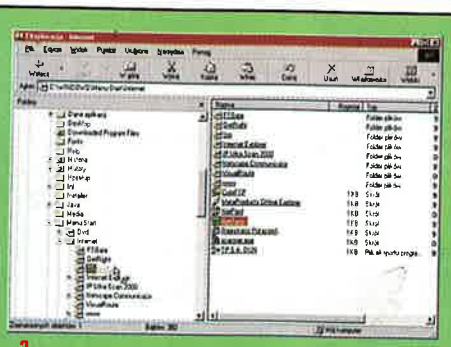
Co jest potrzebne?

Jak zauważył kiedyś Axl Rose, do uporządkowania menu Start potrzeba tylko trochę cierpliwości - wszystkie potrzebne funkcje wbudowane są w system Windows 95 i 98. Jeśli przeprowadzamy reorganizację często, warto mieć Internet Explorera 5, ponieważ po jego zainstalowaniu mamy możliwość przemieszczania skrótów metodą "przeciągnij i upuść".

Panowie, na Start!

1 *W menu Start klikamy opcję Ustawienia, a następnie Pasek zadań i menu Start... W oknie dialogowym, które się ukaże, klikamy zakładkę Programy menu Start. Ukazuje się widoczne na ilustracji okno dialogowe.*

2 *Klikamy przycisk Zaawansowane, otwierając nowe okno. Poszczególne foldery i skróty są w nim przedstawione w podobnej formie jak w Eksploratorze.*



3 *Możemy teraz przenosić skróty i foldery, przeciągając je lub wykorzystując w tym celu przyciski Kopiuj/Wklej na pasku narzędzi.*

4 *Wszystkie skróty najczęściej znajdują się w folderze Programy. Jeżeli przeniesiemy któryś z nich do poziomu foldera Menu Start, ukaże on się w górnej części paska startowego, po kliknięciu przycisku Start.*

Komputerowe prezentacje

Jak najlepiej przedstawić serię slajdów?

Wszystkie trzy główne profesjonalne pakiety biurowe wyposażone są standardowo w aplikacje do tworzenia prezentacji. Zastosowania edytora Word i arkuszy kalkulacyjnych są oczywiste, ale jakie są funkcje prezentacji? Każdy prawdziwy przedsiębiorca wie, że dobrze przygotowana prezentacja na ekranie komputera jest o wiele bardziej przekonująca niż stosy papieru, zadrukowane biuletynami i danymi. Tempo prowadzenia prezentacji można kontrolować, dzięki czemu odbiorcy nie tracą zainteresowania, można od razu udzielać odpowiedzi na pojawiające się w jej trakcie pytania. I chociaż niektóre najstaranniej przygotowane prezentacje profesjonalne wyglądają, jakby ich przygotowanie miało kosztować miliony, w rzeczywistości często powstają w jedno popołudnie. To dlatego, że programy do ich tworzenia są tak zaprojektowane, by jak najmniejszym nakładem pracy i przy minimalnej wiedzy uzyskać jak najlepsze efekty.

Przykładowe sekwencje slajdów

Wszystkie prezentacje oparte są na identycznej, podstawowej strukturze: składają się z sekwencji pojedynczych slajdów. Ich zawartość zależy od funkcji, którą ma spełnić dana prezentacja i jej formy. Jeżeli nie wiemy, od czego zacząć, w programie z pewnością znajdziemy pakiet wcześniej przygotowanych szablonów, pustych prezentacji oraz projektów, które nam pomogą. Każdy ze slajdów prezentacji edytowany jest osobno, poprzez wstawianie pól tekstowych, zdjęć, obrazów typu clipart lub samodzielnie przygotowanych ilustracji. Program automatycznie podejmie większość decyzji dotyczących projektu, dobierając ogólny schemat kolorów lub temat, więc nie musimy się martwić o wykończenie graficzne. Wielu doświadczonych twórców prezentacji zaczyna oczywiście od pustego ekranu i buduje swe dzieła od podstaw. Aby podczas edycji poszczególnych slajdów móc kontrolować wygląd całości, można skorzystać z jednej z wielu funkcji w menu Widok.

Programy takie, jak Corel Presentations (na ilustracji), Lotus Freelance Graphics i Microsoft Power Point pozwalają stworzyć prezentacje składające się ze slajdów, z których każdy można poddawać obróbce za pomocą narzędzi zbliżonych do tych wykorzystywanych w DTP.

Żargon

Slajd
Prezentacje składają się z serii slajdów (można traktować je jako osobne obrazy). Przejście między danym slajdem a kolejnym następuje na podobnej zasadzie jak w projektorze.

Szablon
Nie ma konieczności projektowania prezentacji od podstaw, ponieważ trzy najlepsze programy posiadają gotowe szablony prezentacji i slajdów. Należy tylko wpisać w nich własny tekst.

Konspekt
Sposób przeglądania i organizacji tekstu prezentacji. Konspekty działają na podobnej zasadzie, jak Eksplorator Windows. Zagłębiamy się w kolejne poziomy, aż dotrzemy do tego, który nas interesuje.

Szablony Stylów
Sposób zarządzania stylami tekstów, pozwalający na zmianę stylu w całej publikacji na podstawie jednego slajdu.

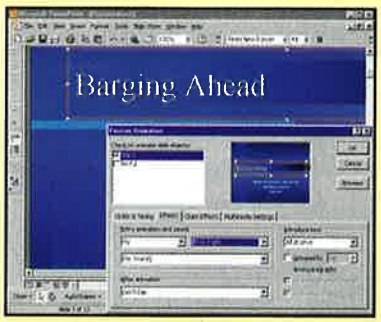
Clipart
Gotowe grafiki, które wystarczy wprowadzić w odpowiednie pola prezentacji. Zazwyczaj biblioteki clipart wyposażone są w przeglądarkę grupującą grafiki według tematów lub kategorii.

Rozgałęzienia
Technika multimedialna pozwalająca użytkownikowi dowolnie zmieniać kolejność prezentowania slajdów. Gdy zrozumie się działanie podstawowych narzędzi sterujących, okazuje się łatwa w użyciu.

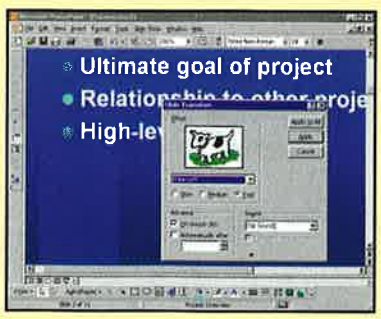
Przejścia
Sposób, w jaki dokonuje się zmiana jednego slajdu na kolejny. Wykorzystywane są one szeroko w multimediach i prezentacjach w celu nadania im bardziej profesjonalnego charakteru.

Jak to zrobić?

Stosować obiekty i efekty



Nie trzeba być programistą, by stosować w prezentacji efekty multimedialne. Wobec poszczególnych obiektów slajdu można zastosować efekt animacji poprzez wybranie ich w oknie dialogowym. W naszym przykładzie tytuł slajdu "przelatuje" od prawej do lewej strony - w oknie dialogowym możemy nawet sprawdzić na podglądzie, jak efekt będzie się prezentował.



Można także wybrać jeden z efektów przejścia slajdu, między innymi ściemnienia, wygaszenia, zawijania - jak w technice telewizyjnej. Dany rodzaj przejścia można zastosować do wszystkich slajdów, możemy jednak poszczególne przejścia różnicować. Animacje i efekty przejść nadają najprostszej nawet prezentacji bardziej profesjonalny charakter.

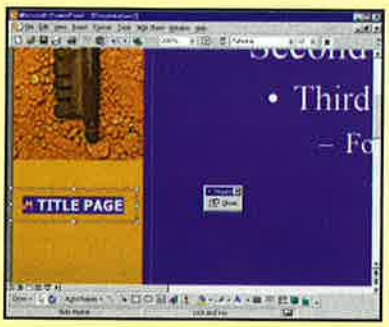
Znajduje się w nim widok slajdu, w którym możliwa jest jego obróbka w trybie podobnym do DTP. Poza tym, jest tu także widok Sortowanie slajdów, gdzie prezentowane są ich miniaturki w takiej kolejności, w jakiej będą się ukazywać. Dostępny jest też konspekt, przedstawiający tekst prezentacji w formie uporządkowanej struktury - idealny do przeglądania i obróbki ogólnego wyglądu prezentacji.

Projekty Pret-A-Porter

Jeżeli postawieni wobec perspektywy projektowania dziesiątków poszczególnych slajdów, zaczynamy zastanawiać się, czy warto w ogóle poświęcić swój cenny czas, martwimy się niepotrzebnie. Za każdym razem, gdy rozpoczynamy pracę z programem, mamy możliwość wyboru spośród licznych gotowych układów slajdów. Najczęściej wybór obejmuje pusty slajd, slajd z małym polem i podtytułem, slajd zawierający jeden obraz i kolumnę tekstu lub układ składający się z dwóch lub więcej kolumn. Korzystając z gotowych układów slajdów i tematów projektowych, musimy jedynie wpisać odpowiedni tekst. Kto powiedział, że praca w programach multimedialnych jest czasochłonna? Nawet jeżeli już wybraliśmy w oknie Projekt jakiś temat i stworzyliśmy na jego podstawie slajdy, nie musimy konsekwentnie się go trzymać. Na przykład w programie Power Point można zmienić wygląd całej prezentacji, wybierając po prostu nowy układ slajdu z menu Format. Tak jak edytory tekstu i programy do składu komputerowego, opierając się na szablonach stylów ustalają

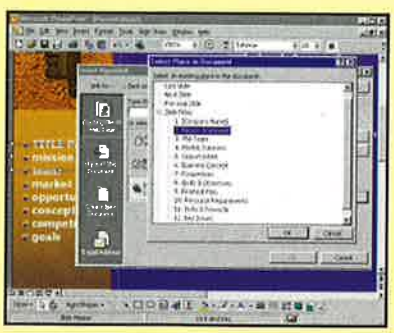
Jak to zrobić?

Dobra orientacja



Czasami chcielibyśmy mieć możliwość przechodzenia od jednego slajdu do innego w dowolnej kolejności, zamiast prostego prezentowania serii obrazów. Osiągniemy to poprzez wprowadzenie do naszej prezentacji listy na slajdzie podsumowania. Będzie się ona pojawiać na wszystkich pozostałych slajdach. Zaczniemy od pola tekstowego zawierającego nazwę naszej głównej strony tytułowej.

Hiperłącza, które właśnie stworzyliśmy, będą pojawiać się na każdym ze slajdów. Teraz możemy rozpocząć ich edycję w zwykły sposób - najlepiej zacząć od elementów slajdu podsumowania, a potem budować pozostałe slajdy. Programy do tworzenia prezentacji zazwyczaj wyposażone są w bardzo użyteczne duże biblioteki clipartów i szablonów projektowych.



Następnie możemy zduplikować pole tekstowe, tworząc po jednym dla każdego slajdu naszej prezentacji. Kolejnym zadaniem jest połączenie każdego pola ze slajdem, który ma określać - w programie Power Point 2000 wybieramy pole, klikamy przycisk Hiperłącze, następnie w menu Wstaw hiperłącze zaznaczamy opcję Korzystaj ze ścieżki względnej i wybieramy slajd z listy.

W końcu możemy przetestować nasz pokaz, aby upewnić się, że wszystko działa jak należy. Prezentacja automatycznie przejdzie do trybu pełnoekranowego. Teraz, zamiast przesuwać slajdy po kolei, klikamy odpowiednie hiperłącza ukazujące się po lewej stronie ekranu.

Prezentacje czy multimedia?

Profesjonalne aplikacje do tworzenia pokazów multimedialnych, jak Mediator, działają na analogicznej zasadzie jak programy do tworzenia prezentacji.

Większość programów do tworzenia prezentacji multimedialnych działa na podobnej zasadzie co aplikacje tutaj opisane - przedstawiają one serię slajdów. Tworzymy zestaw poszczególnych slajdów (lub stron czy obrazów), a następnie animujemy różne obiekty na slajdach, określamy rodzaje przejść i łącza sterujące oraz dodajemy efekty dźwiękowe i podkład muzyczny. Programy do tworzenia prezentacji idealnie nadają się jako wstęp do pracy z autorskimi aplikacjami multimedialnymi, ponieważ zawierają podobne narzędzia, którymi można operować w znacznie bardziej przyjaznym interfejsie.
Power Point, Freelance Graphics oraz Corel Presentations mają o wiele większy potencjał, niż przygotowywanie dość szablonowych prezentacji handlowych. W naprawdę prosty sposób możemy, na przykład, przygotować pokaz slajdów prezentujący zdjęcia z wakacji, wzbogacony o podpisy i objaśnienia, z ręcznym lub automatycznym przesuwaniem slajdów i niesamowitymi efektami przejść. Po dodaniu prostych efektów dźwiękowych, uzyskamy efekt jeszcze ciekawszy, nawet jeśli będą to tylko kliknięcia przy operowaniu przyciskami.

własności tekstu w całym dokumencie, tak programy do tworzenia prezentacji wykorzystują kolory, czcionki i tła, które mogą być bez trudu zmieniane globalnie. Ma to kluczowe znaczenie, jeśli zależy nam na tym, by ostateczny rezultat naszej pracy miał spójny charakter.

Układ slajdów

Gdy już stworzyliśmy nasze slajdy, możemy dowolnie ustawiać ich kolejność, aż do odniesienia zadowalających rezultatów, nawet jeśli korzystaliśmy z układu zawartego w szablonie. Można redagować tekst w dowolnym oknie zawartym w szablonie slajdu, zmieniać położenie okien, usuwać je i dodawać własne. Można importować obiekty graficzne, zmieniać ich rozmiary i położenie oraz poddawać obróbce. Istnieje możliwość zmiany wyglądu i koloru tła oraz doboru odpowiednich czcionek. Za pomocą programu można błyskawicznie tworzyć prezentacje oparte na gotowych szablonach, a schematy te mogą być potem dowolnie korygowane.
To samo dotyczy grafik typu clipart, które zazwyczaj tego typu program zawiera. Można wykorzystać je od razu lub zmo-

Trzy najlepsze programy

Power Point 2000
Producent: Microsoft
Kontakt: www.microsoft.com

Microsoft Office jest najdroższym, lecz także najlepszym z trzech najdoskonalszych pakietów. Dostępny jest w różnych konfiguracjach i cenach, więc poszukajmy zestawu, który najbardziej nam odpowiada. Power Point 2000 jest doskonałym programem do tworzenia prezentacji - łatwy w użyciu, a przy tym posiadający ogromne możliwości.

Freelance Graphics 9
Producent: Lotus
Kontakt: www.lotus.com

Smart Suite dołączany jest do wielu nowych komputerów. Dzięki temu i faktowi, że Lotus oferuje liczne aktualizacje, można często otrzymać ten program za darmo. Freelance Graphics należy do najbardziej przyjaznych użytkownikowi programów do tworzenia prezentacji, choć galeria clipart może wywołać jęk zawodu.

Corel Presentations 9
Producent: Corel
Kontakt: www.corel.com

Pakiet Word Perfect konkuruje z MS Office pod względem możliwości, przy tym bije na głowę, jeśli chodzi o cenę, szczególnie jeśli jesteśmy w posiadaniu jednego z programów Corela, dzięki którym możemy nabyć tańszą wersję aktualizacyjną. Corel Presentations jest porównywalny z Power Pointem pod względem liczby narzędzi, funkcji i opcji.

dyfikować, aby lepiej odpowiadały naszym potrzebom (szczegółowe informacje w ramce Narzędzia do rysowania).

Sterowanie

Jeszcze większe pole do popisu stwarza możliwość bezpośredniego wpływania na wygląd i działanie naszej prezentacji. Standardowe prezentacje, oparte na szablonach, składają się z prostej serii następujących po sobie slajdów. Przeprowadzający pokaz czeka, aż odbiorcy zapoznają się z treścią slajdu, a następnie włącza kolejny.

Jednak jeżeli zdobędziemy się na pewien wysiłek, będziemy mogli wykorzystać możliwości, które dają narzędzia sterujące i stworzyć rozgałęziające się prezentacje, które odbiorcy będą mogli wykorzystać stosowanie do indywidualnych potrzeb. Przykład znajduje się w ramce, gdzie omawiamy sposób stworzenia działających na kliknięcie spisów treści, pozwalających przejść bezpośrednio do wybranych slajdów prezentacji programu Power Point.

Narzędzia sterujące są jeszcze ważniejsze, jeśli projektujemy prezentację, którą przeprowadzać będzie ktoś inny.

Wskazówki programowe

Grafika wektorowa
Wskazane jest używanie grafik w formacie wektorowym, ponieważ pliki takie są mniejsze. Jeśli prezentacje mają być wyświetlane na dużym ekranie, na tego typu grafikach nie pojawia się pikselizacja, jak to się dzieje w przypadku map bitowych.

Standardowe układy
Warto trzymać się standardów, jeśli chodzi o układ tytułów, podtytułów i innych obiektów na slajdach, ponieważ w ten sposób uzyskujemy bardziej płynne przejście między poszczególnymi slajdami. W czasie pokazu nie ma nic gorszego niż tekst tańczący po całym ekranie.

Zmień wszystko!
Projekty i szablony, w które wyposażone są programy do tworzenia prezentacji, są użyteczne, jeśli nie mamy zbyt wiele czasu, jednak większość z nich jest nudniejsza niż seminarium na temat księgowości. Wypróbujmy inne czcionki, tła i ilustracje.

Narzędzia do rysowania

Power Point, Freelance Graphics i Corel Presentations wyposażone są we własne zestawy narzędzi do rysowania. Za ich pomocą możemy rysować proste kształty, oparte na kołach, kwadratach i wielokątach, a także bardziej złożone grafiki zbudowane na bazie krzywych Beziera. Właściwie wszystkie trzy aplikacje całkiem dobrze funkcjonują jako programy graficzne! Jeżeli nasze zdolności artystyczne nie pozwalają się nam wznieść do poziomu stworzenia własnych ilustracji, można wykorzystać dostępne narzędzia do modyfikowania obrazów clipartowych, z których korzysta program. Czasem, gdy nie możemy znaleźć właściwej ilustracji, opcja ta okazuje się naprawdę przydatna - często wystarczy pozbyć się zbędnych elementów clipartu lub połączyć dwie lub więcej grafik w kompletny obraz.

Program do tworzenia prezentacji może znakomicie funkcjonować jako aplikacja do obróbki grafiki. W Power Poincie można zapisywać obiekty graficzne jako samodzielne pliki.

Na przykład w Power Poincie narzędzia do rysowania znajdują się na pasku Rysowanie, a niektóre, jak paleta Wypełnienie czy Kolor czcionki, można wydzielić, aby stanowiły samodzielne okna. W programie Power Point istnieje także możliwość zapisania obiektów graficznych jako odrębnych plików wektorowych (WMF) lub map bitowych (TIF), które mogą nieraz okazać się bardzo użyteczne.

W końcu po co jechać na drugi koniec kraju na osobiste spotkanie z klientem, jeśli można wysłać mu prezentację, którą sam przejrzy.

Prawdę mówiąc nie ma nawet konieczności wysyłania prezentacji, ponieważ programy do ich tworzenia mogą opublikować je jako strony internetowe, minimalnie tylko zmieniając ich wygląd i dodając ekranowe przyciski sterujące.

Efekty multimedialne

Jeszcze większe wrażenie na odbiorcach zrobimy, wykorzystując niektóre efekty animacji i przejść zawarte w programach. Zamiast po prostu przesuwać slajdy jeden za drugim, możemy zażyczyć sobie, by znikały, "rozpływając się". Zamiast umieszczać podpunkty jeden pod drugim, można sprawić, by pojawiały się kolejno na ekranie, przy czym zmianom może towarzyszyć niezwykły podkład dźwiękowy.

Prezentacje nie muszą być nudne (każdy chyba musiał takie znosić). Wystarczy trochę umiejętności, odrobina wyobraźni i można zahipnotyzować odbiorców, a w każdym razie sprawić, że będą zastanawiać się, o czym będzie dalej.

Jednak my nie będziemy musieli się tym przejmować, ponieważ po zapoznaniu się z programem trochę bliżej, stwierdzimy, że w prezentacji można umieszczać specjalne "notatki prelegenta" funkcjonujące jako "ściąga". Zawierają one ogólne informacje na tematy poruszane w slajdzie. Możliwe jest także umieszczanie notatek pomagających odpowiedzieć na spodziewane pytania.

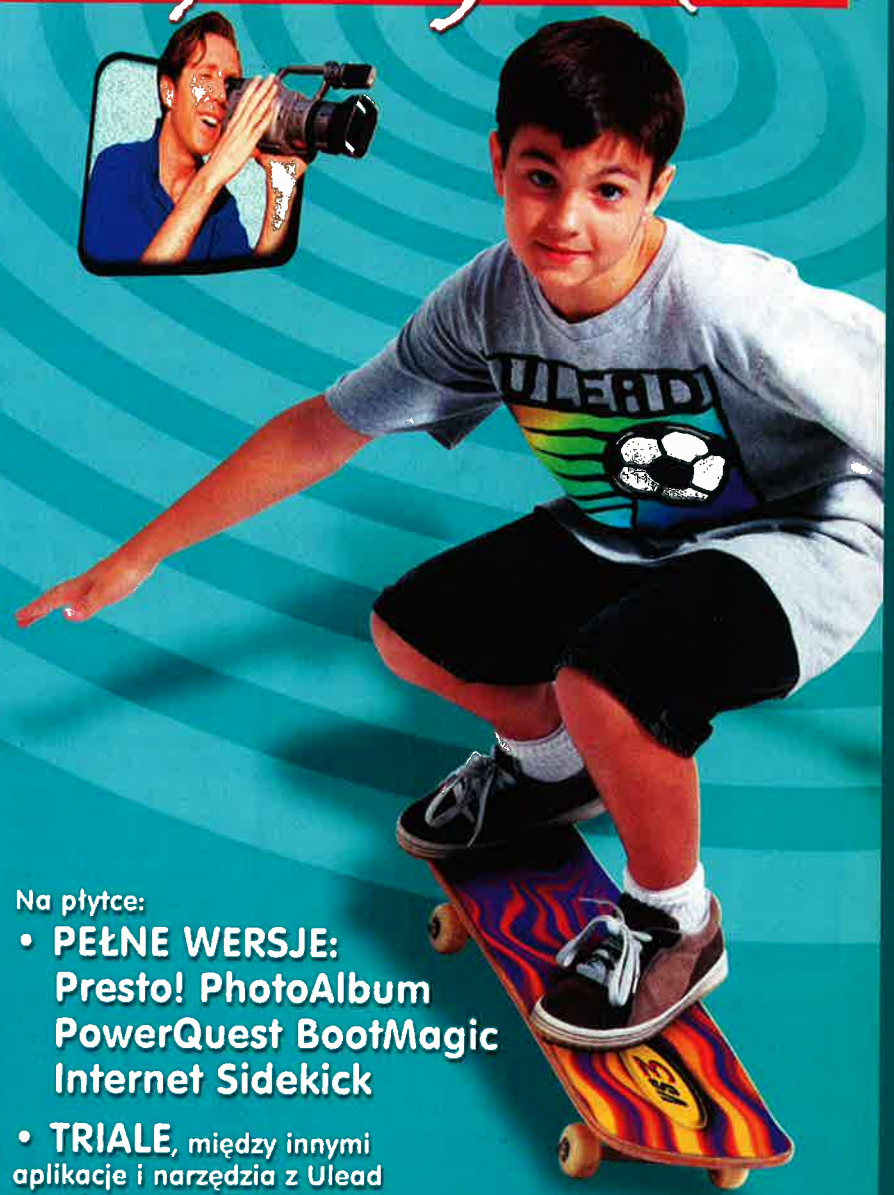
Dzięki szablonom projektów, gotowym układom prezentacji, narzędziom multimedialnym i notatkom prelegenta odbiorcy będą zachowywać się tak, jak będziemy chcieli. Oto dlaczego programy do tworzenia prezentacji są tak przydatnym narzędziem.

Oprac. Piotr Domański

PC SHAREWARE

Wiosenna jazda z

WWW.SILVERSHARK.COM.PL



Konkurs

Połączone siły redakcji PC Shareware oraz CD Action, przy aktywnym wsparciu ze strony angielskiej firmy GSP, zorganizowały dla Was konkurs, w którym do wygrania są po TRZY egzemplarze następujących programów: Power Publisher, 3D Garden Designer, Dance EDJ (Slam) oraz Photo Album.

Prosimy odpowiedzieć na poniższe pytania:

1. Od czego pochodzi skrót GSP? (wystarczy podać angielską nazwę, bez tłumaczenia)

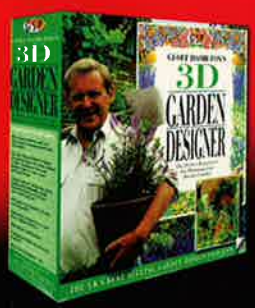
2. Jaka słynna międzynarodowa firma fotograficzna pomogła GSP stworzyć program Photo Album?

3. Jaki nagradzany, bardzo popularny na świecie pakiet do tworzenia publikacji jest głównym składnikiem zestawu Power Publisher?

Informacje, które pomogą Wam uporać się z zadaniem znajdziecie na stronie internetowej firmy GSP:
http://www.gspltd.co.uk

Odpowiedzi należy przesłać na adres:

PC Shareware
SILVER SHARK Sp. z o.o.
51-667 Wrocław
ul. Dembowskiego 57/61
z dopiskiem „Konkurs GSP"



Na płytce:

- **PEŁNE WERSJE:**
  Presto! PhotoAlbum
  PowerQuest BootMagic
  Internet Sidekick
- **TRIALE**, między innymi aplikacje i narzędzia z Ulead PartitionMagic 5.0

oraz prawdziwe zatrzęsienie sharewarów

W przerwach do poczytania:

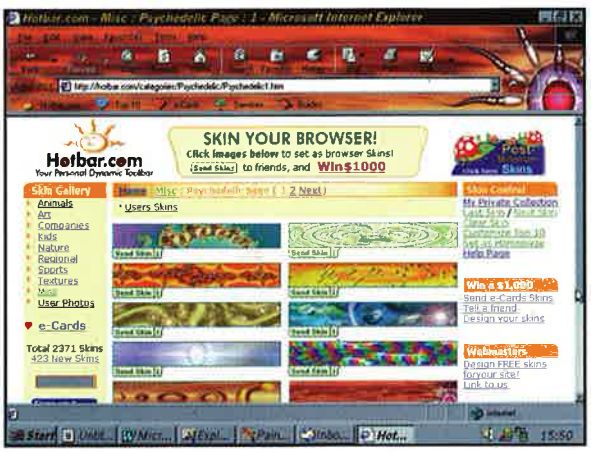
prezentacja firmy Ulead
światłocienie sztucznej inteligencji
BeOS-owy punkt widzenia
recenzje programów GSP, Scansoft i innych
kursy i konkursy
powrót shareware
powrót Japonii

Radykalne dostrojenie

Paski niezwyczajne

W CD-Action umieramy z nudów z powodu wszechogarniającej szarości, która wydaje się standardem we wszelkiego rodzaju oprogramowaniu, które nie jest nastawione na dostarczanie rozrywki. Rzućcie okiem na większość najbardziej popularnych aplikacji na peceta, takich jak Word, Paint Shop Pro, Outlook Express, czy nawet na samego Windows, a natychmiast zaleje was przygnębiająca fala szarzyzny, wylewająca się przez paski zadań i menu wprost na ekran. Nie ma co się oszukiwać - szare menu nużą, powodując depresję i są uderzającą oznaką braku wyobraźni u swoich twórców. W naszej serii na temat dostrajania Windows staramy się wypełniać misję bezwzględnego eliminowania takich beznadziejnych, odartych z inspiracji i świeżości efektów działań projektantów programów i narzędzi, z którymi przychodzi nam spędzić zwykle wiele godzin.

Dzisiaj wybieramy się w obszary zamieszkane przez przeglądarki internetowe, aby wyśledzić i zlikwidować wszelkie objawy wrogiej naszym postępowym zasadom rutyny i sztampy. Jeśli jakiś tubylec nie będzie się chciał nawrócić sam, pomożemy mu w tym. Jeśli śledziłeś dotąd uważnie nasz "kustomizacyjny" serial, powinieneś już sobie przypomnieć, jak kilka numerów temu przybliżyliśmy ci alternatywną, otwartą na wszelkie zmiany i szaleństwa przeglądarkę NeoPlanet (www.neoplanet.com). Ulegliśmy całkowicie urokowi tego narzędzia, ale ze względu na fakt niepodważalnej dominacji na przeglądarkowym rynku aplikacji Microsoft - Internet Explorer, poczuliśmy, że jednak będziemy musieli zahaczyć o temat zmian tego giganta. Czy da się zrobić z nim coś choćby w przybliżeniu nawiązującego do atrakcji oferowanych nam przez NeoPlanet. Ano zobaczmy.



Oto mocno odlotowy skin ze zbioru psychodelicznego (Psychodelic).

Dzień dobry, jestem Hotbar

Czy zastanawiałeś się kiedykolwiek nad ilością miejsca na twoim ekranie, które wypełnione jest przyprawiającą o mdłości szarzyzną pasków menu? Nie? No to odpal teraz swoją przeglądarkę i przyjrzyj się. I co widzisz? Jest tego cała masa. A nie mówiłem? Na całe szczęście udało nam się wytropić coś, co pozwoli ci otrząsnąć siebie i twoją przeglądarkę z szarej materii. Zwie się to Hotbar. Hotbar po prostu zastępuje wszystkie szare miejsca na ekranie roboczym aplikacji żywymi motywami graficznymi. Ponadto daje ci on dodatkowy pasek narzędzi, dzięki któremu możesz bawić się w modernizację samej przeglądarki sieciowej. Hotbar wykorzystuje technologię programistyczną Microsoftu o otwartej architekturze - ActiveX, by podpiąć się do Internet Explorera i sprawić, żeby stał się on bardziej intrygujący wizualnie. Ale wiemy, że ekipa, która stworzyła to narzędzie, pracuje obecnie również nad wersją dla Netscape'a. Z powodu oparcia się o standard AcrtiveX, instalacja Hotbara odbiega trochę od tego, co znamy z przygotowywania do pracy normalnych aplikacji; ale spokojnie - właśnie dzięki temu jest o wiele prostsza. Musisz tylko udać się na stronę programu (www.hotbar.com), a twój komputer zostanie wnet przebadany, czy czasami nie masz już zainstalowanej tej aplikacji. Jeśli nie, zostaniesz zapytany o chęć jej instalacji. Propozycja jest ubrana w formę bezpretensjonalnego okienka z ostrzeżeniem. Ale bez obaw - nie ma tu żadnego zagrożenia. Kliknij więc Yes. Jeśli nie chcesz zapraszać Hotbara do swojego komputera natychmiast, lub jeśli masz jakiś problem z tym związany, wybierz No, a zostaniesz przeniesiony do zwyczajowej strony, skąd będziesz mógł sam ściągnąć to narzędzie. Podczas instalacji Hotbar "dodaje się" do listy Dodaj/Usuń Programy, dzięki czemu będziesz go mógł później swobodnie odinstalować ze swojego systemu, jeśli ci się nie spodoba.

Zrzucanie skóry

Kiedy już zainstalujesz Hotbar, domyślnie wybierze on skin z logiem Hotbar, a więc przede wszystkim powinieneś zorientować się, jakie jeszcze skórki ma on do zaoferowania. Zauważysz z pewnością, że pod paskiem adresowym pojawił się nowy pasek narzędzi, ale zostawmy to na chwilę. Najpierw skóry. Na stronie z programem masz dość pokaźny zbiór najnowszych skinów dla Hotbara. Wszystkich jest całe mnóstwo. W momencie, gdy oddawaliśmy ten numer naszego pisma do drukarni było ich ponad 2.5 tysiąca. A każdego dnia pojawiają się kolejne. Twoja brama, przez którą wejdziesz do zadziwiającego skórzanego świata Hotbara, znajduje się na głównej stronie z lewej. Znajdziesz tu odnośniki do różnych kategorii, takich jak Animals, Sports czy Textures. Aby wypróbować którąś ze skór, musisz jedynie na niej kliknąć, aby uzyskać obrazek z podglądem. Zobaczysz, że pasek postępu na stronie internetowej nagle ożyje, pokazując szybkość, z jaką ściągana jest skóra. Zwykle nie zabiera to więcej niż pół minuty. Skóry nie są też zbyt duże, więc możesz ich "naciąć" do woli. Gdy download się zakończy, skin automatycznie zostaje pokazany i dodany do twojej prywatnej kolekcji

Więcej skórzanych aplikacji!

3D-FTP

Skoro już jesteśmy przy temacie aplikacji internetowych, które można dostosowywać do własnych potrzeb, pomyśleliśmy, że może będziesz również zainteresowany 3D-FTP. Program ten to dostojny klient FTP. Proponuje on nam domyślnie fotorealistyczny, trójwymiarowy interfejs, edytor skór, przejrzyste działania, wykresy z szybkościami transferu, doskonały "silnik" FTP, i wiele, wiele więcej. Jeśli musisz regularnie używać programu do FTP, warto zainteresować się właśnie tą propozycją. 3D-FTP możesz sobie ściągnąć ze strony www.3dftp.com, ale na naszym dysku również znajduje się jego wersja. Jeśli pójdziesz na stronę Skinz.org (www.skinz.org), zauważysz, że umieszczono tam ponad 30 skór, które możesz ściągnąć i zainstalować dla 3D-FTP. Domyślnie jest on wyposażony w skin o nazwie Xtreme, ale prawdopodobnie po jakimś czasie będziesz miał go już dość, a więc udaj się na polowanie, aby zdobyć więcej skór dla swojej radochy.

3D-FTP to w pełni otwarty na przeróbki klient FTP

Przeglądarka na miarę

Instalacja Hotbara

1 Najpierw skieruj się na stronę internetową Hotbar. Wpisz www.hotbar.com w pasku adresowym swojej przeglądarki sieciowej, a po kilku sekundach powinieneś zobaczyć okno podobne do tego powyżej. Pamiętaj jednak - musisz posługiwać się tu Internet Explorerem.

2 Jeśli wybierzesz Yes, program Hotbar zacznie się instalować. Po krótkiej chwili zauważysz, że twoja przeglądarka zaczyna się zmieniać. Jeśli nie chcesz instalować aplikacji w ten sposób, znajdziesz ją na naszej płycie.

3 Kiedy już instalacja zostanie całkowicie zakończona, załaduje się domyślna skóra Hotbara, a twoja przeglądarka ulegnie radykalnej transformacji. Główna strona Hotbar wyświetla zbiór najlepszych i najnowszych skinów, z których może zechcesz skorzystać. Aby załadować którąś ze skór, po prostu kliknij raz na niej i poczekaj kilka sekund.

w Hotbar. Żeby zobaczyć swój zbiór, kliknij odnośnik My Private Collection pod sekcją Skin Control na głównej stronie internetowej Hotbar. Możesz też tam dojść, klikając menu hotbar.com na nowym pasku narzędziowym Hotbar. Oczywiście skóry można usuwać z kolekcji.

Czy miałeś kiedykolwiek przeczucie, że ktoś chce cię dotknąć? Może chodzi tu o skórę Hotbara?

Pasek narzędziowy

Wspomnieliśmy już o pasku narzędziowym Hotbar. Teraz przyszła pora na roztrzęsienie tego tematu do końca. Po pierwsze - przed chwilą była mowa o menu hotbar.com. Za jego pomocą możesz dowolnie, szybko wkładać i zdejmować skóry ze swojej przeglądarki, podglądać swoją prywatną kolekcję i przedzierać się przez skiny, które już ściągnąłeś. Kolejnym przyciskiem, z którym się spotkasz jest ten pod tytułem Top 10. To wejście do zbioru odnośników do użytecznych miejsc w sieci. Został on podzielony na kategorie, takie jak wiadomości (news), szukaj (search) oraz poczta (mail). Kolejne menu nazywa się e-Cards: kliknij ją, a wyślesz stąd za pośrednictwem sieci swojemu przyjacielowi daną skórę Hotbara zamiast zwykłej kartki elektronicznej. Taka czynność ma jeszcze jedną zaletę - każda wysyłka zostaje zanotowana przez odpowiedni serwer, a jej nadawca bierze udział w comiesięcznym losowaniu nagrody 1.000 dolarów. Menu Services (Usługi) zawiera kilka użytecznych opcji. Po pierwsze, możesz wybrać losowo wybraną skórę oraz stronę w sieci z listy dostępnej w menu Top 10 za pomocą jednego tylko kliknięcia myszką. Po drugie - możesz błyskawicznie przetłumaczyć stronę, na którą patrzysz na dowolny język za pomocą narzędzia Babel Fish ze strony AltaVista. Ostatnie menu Hotbar nosi nazwę Guides (przewodniki). Przewodniki działają bardzo podobnie do Kanałów i zawierają informacje, które są regularnie uaktualniane. Jak na razie jedyne wiadomości, które znajdują się w Guides, to różne rezultaty sportowe z Ameryki oraz twój cotygodniowy horoskop, ale, tak jak w przypadku innych opcji oferowanych przez Hotbar, zostanie to szybko wzbogacone.

Oprac. Mariusz Turowski

Efekty i filtry

Tajniki programów malarskich

Jak zamienić zdjęcia w prawdziwe dzieła sztuki? Wystarczy użyć filtrów i efektów programu Paint Shop Pro, co zaraz graficznie wyjaśnimy.

Z myślą o kreatywnych użytkownikach, do programu Paint Shop Pro dołączono całą paletę filtrów i efektów, które pozwalają sprawić, że zdjęcia wyglądają lepiej niż w rzeczywistości. Wystarczy spojrzeć na menu Colors, żeby odnaleźć możliwość regulacji jasności i kontrastu, ogólnego bilansu kolorów i parametru Gamma. Ten efekt jest bardzo przydatny do zbyt ciemnych lub zbyt jasnych obrazów, ponieważ podnosi on tylko średnie tony, pozostawiając bez zmian cienie i rozjaśnienia.

Na samym dole menu Image znajdują się narzędzia do wyostrzania rozmazanych zdjęć i zmiękczania obrazów, wyglądających zbyt twardo. Podobnie jak w opcjach menu Color, te filtry stworzono, aby poprawić wygląd zdjęć, ale oprócz nich można znaleźć także efekt Emboss, który podkreśla krawędzie. Tutaj wkraczamy na terytorium efektów specjalnych, ale aby naprawdę przekonać się, co potrafi Paint Shop Pro, trzeba popatrzeć na pod-menu Effects, dalej w sekcji Images. Nie wiemy, czemu te dwa rodzaje filtrów zostały podzielone, ale tak jest i już.

Efekty specjalne

Większość z tych efektów może zostać nałożona na cały obraz, ale niektóre będą działały tylko z zaznaczeniami - Chisel, Cutout, Bevel i Drop Shadow nie będą dostępne, dopóki nie zaznaczysz jakiegoś obszaru.

Nie mamy miejsca na rozpisywanie się o wszystkich efektach, jest ich tak dużo, ale możemy w skrócie przedstawić nasze ulubione. Efekt Buttonise, na przykład, jest genialnym rozwiązaniem do tworzenia przycisków dla stron WWW i projektów multimedialnych. Dodaje on trójwymiarową obwiednie do całego obrazka.

Można uzyskać znacznie większą kontrolę nad obwiedniami, stosując funkcje Inner i Outer Bevel, znajdujące się nieco niżej w menu. Dają one znacznie więcej możliwości kontroli nad kształtem obwiedni, jej grubością i oświetleniem. Efekty Drop Shadow i Cutout robią z grubsza to samo, ale w inny sposób. Narzędzie Drop Shadow podnosi zaznaczenie ponad cały obraz, zostawiając z tyłu miękki cień, natomiast Cutout wycina część obrazu, rzucając cień na pozostałą z tyłu warstwę bądź tło. Obie te funkcje działają wyjątkowo dobrze z tekstem.

Należy pamiętać, że można stosować deformacje także do pojedynczych warstw i zaznaczeń

Efekty Glowing Edges, Neon Glow i Colored Chalk/Pencil wymagają zaistnienia odpowiednich warunków, aby być efektywne, ale

Obrazkowy żargon

Bevel
Edytory malarskie są w stanie stworzyć efekt trójwymiarowości obiektu poprzez odpowiednie cieniowanie jego krawędzi, co sprawia, że część jest jasna, a część ciemna. Symuluje to przestrzenny obiekt, oświetlany pod pewnym kontem. Ostateczny efekt jest nadzwyczaj realistyczny.

Drop shadow
Pod obiektem zostaje umieszczony jego cień, zazwyczaj z przesunięciem w pionie i poziomie. Wygląda to tak, jakby obiekt unosił się nad obrazkiem i rzucał cień. Można regulować miękkość, przezroczystość i pozycję cienia.

Efekt
Istnieje możliwość nałożenia na obraz dużej liczby efektów, symulujących obraz olejny, rysowanie kredą, widok przez przestrzenne szkło, rozmazanie i wiele innych.

Filtr
Narzędzie modyfikujące obraz, poprzez zmianę kontrastu, jasności, ostrości itd. Zazwyczaj określa się tak również efekty specjalne.

Floating selection
Pływające zaznaczenie
Zwykłe zaznaczenie izoluje pewną część głównego obrazka, ale pływające zaznaczenie znajduje się nad nim i może być dowolnie przemieszczane, dopóki nie znajdzie się na właściwym miejscu.

Plug-in
Większość efektów i filtrów jest dostarczana w postaci oddzielnych modułów plug-in, dzięki czemu z czasem rosną możliwości, a te same filtry mogą być używane przez różne programy graficzne.

efekty Blinds i Mosaic są bardzo ładne, a Tiles, Weave, Pattern i Texture też warto poznać.

To i owo

Nie są to jedyne efekty specjalne w ofercie Paint Shop Pro. Potrafi on także dodawać rozmaite ramki dookoła obrazka. A narzędzie Deformation jest także bardzo użyteczne, umożliwiając wypychanie, ściskanie, skręcanie i zginanie zdjęcia na wiele sposobów. Okienko Deformation Browser pokazuje jak będzie wyglądać efekt końcowy. Należy pamiętać, że można stosować deformacje także do pojedynczych warstw i zaznaczeń, a nie tylko całego obrazu.
Podobnie jak większość filtrów, narzędzie Defformation pozwala określić wiele parametrów, które wpływają na sposób deformacji. Zaznacz opcję Auto Proof, aby podglądać efekt na całym obrazie lub używaj małych okienek Before i After, żeby sprawdzać wygląd rezultatu. Małe przyciski na dole pozwalają zmienić skalę podglądu deformacji. Możesz także sprawdzać różne fragmenty zdjęcia, przeciągając sam podgląd na boki.
Nie zapomnijcie, że można używać także dowolnych kombinacji efektów, tak, jak to pokazaliśmy w ramce. A kiedy filtr jest nakładany na zaznaczenie, pamiętajcie, żeby nie usunąć wyboru przed zakończeniem operacji. Jeżeli korzystasz z innych programów oprócz Paint Shop Pro 6, sprawdź, czy nie zostały do nich dołączone jakieś moduły plug-in. Istnieją spore szanse, że będą one zgodne ze standardem pakietu Photoshop, który bardzo szybko stał się głównym formatem dostarczania zewnętrznych efektów.
Aby użyć filtrów dostarczonych z innym programem, nie trzeba ich przenosić do katalogu, w którym jest Paint Shop Pro. Wystarczy wybrać opcję General Program Preferences z menu File, kliknąć na zakładkę Plug-in Filters, a zobaczycie, że główny katalog programu jest umieszczony w polu Folder 1.

Czy Twój obrazek powinien mieć ramkę wokoło? W takim razie skorzystaj z opcji Picture Frame Wizard w menu Image, która oferuje różne gotowe wzorce.

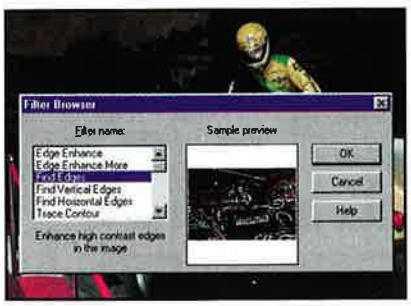
Do spróbowania

- **Możesz stworzyć przyciski do strony WWW poprzez zmniejszenie rozmiarów obrazka i zastosowanie funkcji kołowej deformacji. Użyj narzędzi Bevel i Drop Shadow (jak w przykładzie w ramce) do uzyskania efektu 3D.**
- **Stwórz swoje własne ramki do obrazków poprzez narysowanie ich na warstwie wektorowej, a następnie przekonwertowanie na warstwę rastrową, aby zastosować efekty Bevel, Shadow i inne.**
- **Użyj efektu Black Pencil, aby zamienić zdjęcia w tryb czarno-biały. Później dzieciaki będą mogły je pokolorować.**
- **Napraw nieostre zdjęcia filtrem Unsharp Mask (a nie Sharpen ani Sharpen More), uzyskując dodatkowe opcje kontrolne.**
- **Zastosuj efekt głębi tła, aby oddzielić główny plan od tła, poprzez wybranie pierwszego planu, a następnie odwrócenie zaznaczenia (tak żeby wybrane było tło), a potem użycie filtru Gaussian Blur, aby tło wyglądało na nieostre.**

Paint Shop Pro potrafi używać plug-inów do Photoshopa, co jest praktycznie standardem. Tutaj używamy całej serii artystycznych filtrów, dostarczanych razem z pakietem Photoshop SE.

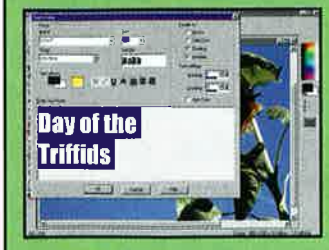
Kliknij przycisk Browse obok pola Folder 2 i zlokalizuj katalog, w którym są filtry innego programu. Po ponownym uruchomieniu Paint Shop Pro, program załaduje dodatkowe plug-iny i dołączy je do opcji effects w menu Image.

Oprac. Łukasz Nowak



Podobnie jak z efektami specjalnymi, Paint Shop Pro 6 oferuje bardzo szeroki zakres filtrów, jak na przykład rozmazanie i wyszukiwanie krawędzi.

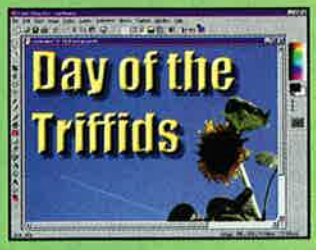
Efekty wizualne



Możemy użyć funkcji text, bevel i drop shadow programu Paint Shop Pro, aby dodać trójwymiarowy tekst do obrazka. Użyliśmy tutaj żółtego koloru ze słoneczniki i dodajemy tekst jako pływające zaznaczenie, a nie obiekt wektorowy.

Oznacza to, że możemy dokładnie umiejscowić tekst na obrazku, a następnie usunąć pływające zaznaczenie. Następnym krokiem jest użycie jednego z szablonów Paint Shop Pro - Inner Bevel - który pozwoli utworzyć przestrzenny tekst od podstaw.

Daje to naszemu tekstowi trójwymiarowy wygląd, ale możemy go także unieść ponad obrazek, dodając cień. Obydwie opcje: Drop Shadow i Bevel można znaleźć w menu Image > Effects. Obie posiadają dokładne opcje dostrajania.



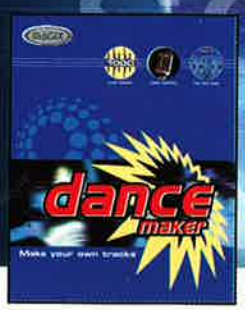
A oto gotowy produkt. Jeżeli chcesz, możesz utworzyć tekst wektorowy, co pozwala na późniejszą edycję, ale, aby zastosować narzędzia Bevel i Shadow, będziesz musiał przekonwertować go na formę bitmapową.

MAGIX
music world V2000

MAGIX music maker V2000 oraz MAGIX music maker V2000 deLuxe
Zbuduj swój muzyczny video-hit!

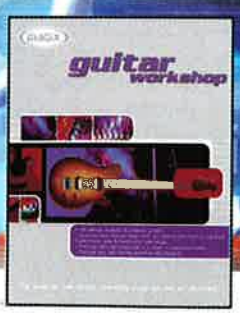
MAGIX music studio V2000 oraz MAGIX music studio V2000 deLuxe
Zabaw się cyfrowym studiem muzycznym!

MAGIX Soundpools -
Pełen asortyment dodatkowych płyt CD z profesjonalnymi próbkami dźwięku i obrazu.



MAGIX dance maker
Cena specjalna: 120,28 PLN
- w powiązaniu z przesłaniem "karty rejestracyjnej programu MAGIX music maker 2.0" z CD-Action nr 11/99.
PROMOCJA
„Mała fabryka hitów"
CD-Action 10/99

MAGIX playR Red Zora
Mikser muzycznego video.
„Komputerowy magik"
CD-Action 11/99



MAGIX guitar workshop
Łatwy w użyciu program do nauki gry na gitarze, dostosowany do każdych uzdolnień.
Nowość!

MAGIX

just more

Dystrybucja: P.H.U."MultiComp" Sp. z o.o., skr. poczt. 43, 57-350 Kudowa Zdrój
Tel. 074-866 40 00, www.multicomp.pl
Sprzedaż detaliczna: sklepy VOBIS, EMPiK oraz MediaMarkt na terenie całego kraju
Sprzedaż wysyłkowa i hurtowa: firma EXE, skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław, tel. 071-353 70 06, www.exe.com.pl

Z dala od zła

Metody kryptograficzne w ochronie danych

Nikt nie potrzebuje szyfrowania, chyba że ma coś do ukrycia. A może jednak? Wyobraźcie sobie, że wszyscy używają pocztówek zamiast listów w zamkniętych kopertach. Wszystkie informacje przesyłane przez Pocztę Polską byłyby bezpośrednio dostępne dla listonosza, dla pracowników sortujących listy i dla wszystkich innych osób postronnych. Czy ten scenariusz nie sprawia, że czujesz się nieswojo? Dlaczego - przecież nie jesteś terrorystą, ani handlarzem narkotyków, nieprawdaż? Automatycznie i bezwiednie zakładamy prywatność korespondencji, nie zastanawiając się nawet nad tym. A do tego dochodzi kwestia bezpieczeństwa w transmisji elektronicznej, która ze względu na młody wiek poczty e-mail wciąż pozostaje nie do końca rozwiązana.

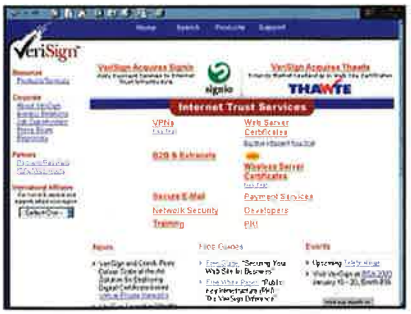
To jest zagadka

Istnieją dwa główne sposoby szyfrowania: klucze prywatne i klucze publiczne. Kryptografia kluczy prywatnych używa pojedynczego, długiego ciągu liczb (klucza) w operacjach szyfrowania, jak i deszyfrowania. Algorytmy tego typu są szybkie i praktycznie nie możliwe do złamania bez posiadania klucza. To czynie je idealnymi do zabezpieczenia zwartości dysku, dla przykładu. Problem z szyfrowaniem kluczami prywatnymi pojawia się, gdy chcesz wysłać do kogoś wiadomość. Aby odbiorca mógł odczytać list, musisz znaleźć sposób na wysłanie mu klucza, ale jeżeli obawiasz się przechwycenia poczty, to jak zabezpieczysz się przed przejęciem samego klucza?

Wersja publiczna

Odpowiedzią jest kryptografia kluczy publicznych, po raz pierwszy zademonstrowana w roku 1975 przez panów Whitfielda Diffie i Martina Helmana (mimo że istnieją dowody, że brytyjskie służby specjalne wynalazły tę metodę wcześniej, ale jej nie używały). Rozwiązaniem problemu wymiany kluczy jest przydzielenie każdej ze stron dwóch z nich.

Klucz prywatny jest ściśle tajny, znany wyłącznie przez właściciela. Natomiast klucz publiczny może być swobodnie dołączany



Firma Vertisign (www.vertisign.com) zarabia pieniądze oferując bezpieczne strony WWW dla innych.

do listów lub publikowany na scentralizowanych serwerach, przypominających książki telefoniczne. Jeżeli Ania chce wysłać wiadomość do Janka, szyfruje ją, nie przy użyciu jej klucza prywatnego, ale publicznego klucza Janka. Całą istotą kryptografii publicznej jest to, że ta wiadomość może zostać odczytana wyłącznie przy pomocy prywatnego klucza Janka, którego nikt oprócz niego nie posiada. Wygenerowanie klucza prywatnego z klucza publicznego jest fizycznie niemożliwe.

Podpisy cyfrowe

Innym sposobem na wykorzystanie kryptografii kluczy publicznych jest wykonanie cyfrowego podpisu. Jeżeli Ania zakoduje wiadomość swoim kluczem prywatnym, to każdy może ją odczytać przy pomocy jej klucza publicznego. Jednakże fakt, że tylko klucz publiczny Ani będzie w stanie tego dokonać, jest doskonałym potwierdzeniem tożsamości nadawcy. Z przyczyn praktycznych, cyfrowy podpis szyfruje tylko mały fragment oryginalnej wiadomości, który jest następnie umieszczany na jej końcu. Cyfrowe podpisy są równie istotne, co szyfrowanie, ponieważ są w stanie zagwarantować, że wiadomość została wysłana przez osobę, która się pod nią podpisała.

Trzecia droga

Publiczne klucze są metodą bardzo silną i przy zastosowaniu odpowiednio długiego klucza są poza zasięgiem nawet różnego rodzaju agencji rządowy (zobacz ramkę Jak mocne jest mocne?). Podstawową ich wadą w stosunku do kluczy prywatnych jest znacznie mniejsza szybkość. Najczęściej używany system kryptograficzny, PGP Phila Zimmermana, stosuje metodę mieszaną.

Sprawdzanie kodu

Jak mocne jest mocne?

W roku 1982 algorytm kodowania o nazwie DES został uznany za niemożliwy do złamania. Bezpośrednie próby ataku wymagałyby pięciuset tysięcy MIPS-o-lat (MIPS oznacza milion instrukcji na sekundę, więc potrzebna moc obliczeniowa to pół miliona MIPSów w ciągu jednego roku, lub 1 MIPS przez pół miliona lat, lub dowolna inna kombinacja). W 1982 dostępna technologia komputerowa wymagała sprzętu wartego 30 milionów funtów, aby złamać wiadomość kodowaną przez DES w ciągu jednego dnia.

Ale zgodnie z prawami Moore'a, koszt każdego MIPSa maleje dwukrotnie w ciągu każdych 18 miesięcy, więc dzisiaj wystarczy 8 tysięcy funtów, aby dokonać tej samej sztuki - to mniej więcej cztery komputery osobiste. W konsekwencji prawie nikt już nie używa samego, starego DESa. Zamiast niego używa się czasami nowszej wersji, nazywanej Triple DES. Jednak w końcu przyjdzie czas, że złamanie kryptogramu kodowanego przez Triple DES będzie w zasięgu każdego potencjalnego chętnego. Każdy, kto potrzebuje przechowywać bezpieczne dane przez dłuższy czas, musi uwzględniać moc obliczeniową komputerów pod koniec czasu życia danych, a nie na jego początku.

W teorii nie istnieje górna granica długości klucza, używanego do szyfrowania danych, a im dłuższy jest klucz, tym trudniej jest go złamać. Ale wielkość klucza ma również wpływ na ilość czasu potrzebną do szyfrowania i rozszyfrowania wiadomości i dlatego i dlatego jest zazwyczaj kompromisem pomiędzy bezpieczeństwem w przyszłości i wygodą użytkowania dziś.

Holenderski eksperci kryptografii, Arjen Lenstra i Eric Verheul (www.cryptosavvy.com), stworzyli model obliczający wymaganą długość klucza, która obroni Twoje dane przed potencjalnym atakiem, w zależności od kosztu złamania wiadomości w danym roku. W 2023, na przykład, złamanie w jeden dzień klucza PGP o długości 2048 bitów będzie wymagało wydania pół miliona funtów lub 150 razy więcej czasu niż wiek wszechświata na Pentium II 450 MHz.

Wiadomości

Kryptożargon

• Atak słownikowy
Metoda używająca kombinacji słów ze słownika do znalezienia hasła.
• Block cipher
Kod klucza prywatnego przetwarzający tekst w małych blokach, zazwyczaj o długości 64 bitów.
• Blowfish
Prosty, szybki i zwięzły algorytm 64-bitowych kluczy prywatnych.
• CAPI
Biblioteka kryptograficzna Microsoftu do szyfrowania aplikacji Windows.
• Capstone
Kryptograficzny układ scalony, zaprojektowany w celu umożliwienia rządowi USA odczytywanie szyfrowanych wiadomości.
• Czysty tekst
Informacje w postaci czytelnej dla ludzi.
• Krypto tekst
Zaszyfrowane dane.
• Kryptoanaliza
Złamanie zaszyfrowanej wiadomości, bez znajomości oryginalnego klucza.
• Kryptografia
Nauka zajmująca się kodowaniem.
• Diffie-Helman
Pierwszy algorytm kluczy publicznych, wynaleziony w roku 1976.
• IDEA
International Data Encryption Standard - jeden z najsilniejszych algorytmów na świecie.
• Message digest
Liczba wyciągnięta z wiadomości. Rodzaj sumy kontrolnej.
• Triple DES
System, w którym algorytm DES jest używany trzykrotnie, z trzema różnymi kluczami.

W tym rozwiązaniu, zwyczajny algorytm klucza prywatnego, jak na przykład DES (Data Encryption Standard) opracowany przez amerykańską Agencję Bezpieczeństwa Narodowego (NSA) jest używany do szyfrowania wiadomości przy użyciu losowo wygenerowanego klucza. Następnie ten klucz jest szyfrowany przy pomocy algorytmu publicznego, a całość jest dołączana do wiadomości. Odbiorca używa swojego prywatnego klucza do odszyfrowania klucza, którym została zakodowana wiadomość, a następnie wykorzystuje go do jej odczytania.

Potencjalna słabość

Utrzymywanie jednego z pary kluczy w "obrocie publicznym" z pewnością załatwia sprawę wymiany kluczy, ale jednocześnie odsłania prawdopodobnie największą słabość systemu kryptografii publicznej: atak "człowieka po środku". Załóżmy, że Marek wysyła swój klucz prywatny do serwera, ale umieszcza obok niego imię Janka, zamiast swojego. Jeżeli Ania chce wysłać Jankowi prywatną wiadomość, sprawdza serwer kluczy publicznych i znajduje klucz Marka. Wtedy ten może przechwycić wiadomość i rozszyfrować ją, a następnie jeszcze raz zaszyfrować ją kluczem publicznym Janka i odesłać mu list. W ten sposób ani Ania, ani Janek nie będą o niczym wiedzieć.
Jedynym sposobem na rozwiązanie tego problemu jest używanie kluczy, co do których autentyczności mamy pewność. Jest to proste, jeżeli dana osoba może przekazać klucz na dyskietce, ale wtedy po co w ogóle bawić się w szyfrowanie? Bardziej praktycznym sposobem jest używanie cyfrowych certyfikatów.

Podpisane, zapieczętowane i certyfikowane Cyfrowe podpisy składają się z trzech elementów: klucza publicznego, imienia osoby, do której należy oraz jednego, lub więcej cyfrowych podpisów osób, które poświadczają autentyczność klucza. Jeżeli Ania ufa kilku ludziom, którzy podpisali się pod certyfikatem Janka, może założyć, że jego klucz jest autentyczny. Często komercyjne agencje Certificate Authorities (CA) oferują płatne usługi autoryzowania certyfikatów osób, którym zależy na prywatności. Firma Verisign (www.verisign.com) jest przykładem CA.

Pomimo oczywistych cech szyfrowania, jego używanie nie jest nielegalne w USA i Europie . Jednak algorytmy, które używają bardzo długich (i co za tym idzie trudnych do złamania) kluczy są uznawane za broń i przez to ich eksport jest zakazany w większości krajów. Jednak w praktyce, Internet sprawił, że wyegzekwowanie tego przepisu jest praktycznie niemożliwe i dlatego są one dostępne dla każdej osoby z modemem, w dowolnym punkcie świata.

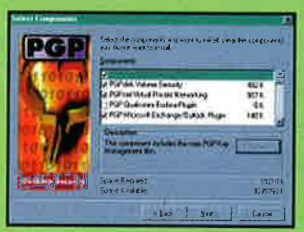
Profesor MIT - Ronald Rivest - R w nazwie algorytmu kodowania RSA

Oprac. Łukasz Nowak

Jak używać PGP

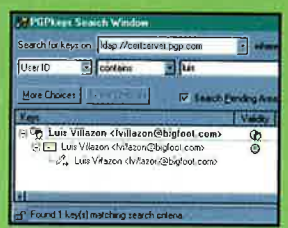
Zabezpieczanie danych

FBI siedzi Ci na karku? W ciągu kilku kliknięć Twoje sekretne plany zniszczenia zachodniej cywilizacji będą bezpieczne.

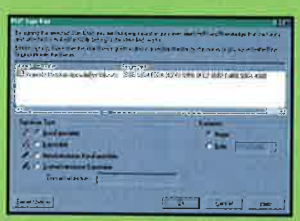


1 *Ściągnij darmowy program PGP z www.pgp.com i odpal Kreatora Instalacji, aby zainstalować moduł PGP Desktop Security. Zaznacz odpowiednie komponenty, potrzebne do integracji z Twoim programem e-mail. Następne okienko umożliwia zabezpieczenie połączeń sieciowych. Zaznacz wszystkie karty sieciowe i modemy, dla których chcesz używać szyfrowania.*

2 *Zanim będziesz mógł używać PGP, musisz stworzyć parę kluczy (publiczny i prywatny). Odpal program PGPKeys z menu Start lub programu pocztowego. Klucze są generowane automatycznie, ale musisz wymyślić bezpieczne hasło. Twój klucz publiczny może zostać od razu wysłany do centralnego serwera PGP, jeżeli wybierzesz odpowiednią opcję.*

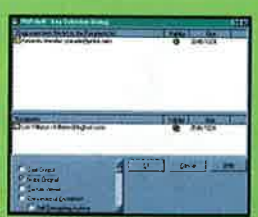


3 *Aby wysłać do kogoś zaszyfrowany list będziesz musiał wykorzystać swój klucz prywatny i jego klucz publiczny. Możesz przenieść jego klucz z sygnatury listu, jeżeli został on dołączony. Innym sposobem na znalezienie kluczy publicznych jest wyszukiwarka programu PGPKeys, znajdująca klucze na specjalnych serwerach internetowych.*



4 *Aby zabezpieczyć przed przechwyceniem poczty, PGP wymaga uwiarygodnienia klucza publicznego osoby, do której wysyłasz list. Najprostszym sposobem jest kontakt telefoniczny. Wystarczy że odbiorca poda Ci sygnaturę skojarzoną z jego kluczem, którą można znaleźć w oknie Properties. Następnie należy wybrać Keys > Sign z menu PGPKeys.*

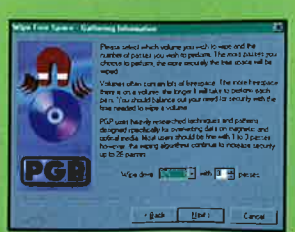
5 *Aby wysłać zaszyfrowany list, wystarczy kliknąć przycisk Encrypt (Szyfruj) w programie pocztowym. Zostaniesz poproszony o podanie hasła dla Twojego klucza prywatnego, a następnie gotowy, zaszyfrowany list zostanie wysłany. Miej na uwadze, że linia tematu pozostaje nie zaszyfrowana.*



6 *Jeżeli pakiet PGP Desktop Security nie obsługuje Twojego programu pocztowego, lub jeśli chcesz zaszyfrować coś innego niż pocztę, możesz używać PGP jako osobnego programu. Wystarczy kliknąć prawym przyciskiem na plik i wybrać PGP > Encrypt z menu. Następnie trzeba przeciągnąć klucz publiczny osoby, która może odczytać plik i wcisnąć OK.*

7 *Aby odszyfrować list, wystarczy, że klikniesz przycisk Decrypt. Zostaniesz poinformowany, do kogo był adresowany przekaz, a następnie poproszony o hasło swojego klucza prywatnego. To spowoduje rozszyfrowanie tekstu oraz wygenerowanie raportu z całej operacji, który potwierdza tożsamość nadawcy.*

8 *Jeżeli szyfrowanie pojedynczych plików jest niewystarczające, spróbuj użyć programu PGPDisk. Tworzy on na dysku osobny wolumin, który jest widziany jako osobny napęd, podobnie jak się to dzieje przy kompresji "w locie". Pliki zapisane na zaszyfrowanym woluminie mogą być przeczytane tylko po jego zamontowaniu, co wymaga podania hasła.*



9 *Jeżeli uważasz, że skasowanie pliku i opróżnienie Kosza jest wystarczającym sposobem na usunięcie ważnych danych, to widać nie osiągnąłeś jeszcze odpowiedniego poziomu paranoi. Program Freespace Wipe, odpalany z paska PGPTools, poszukuje resztki danych, które normalnie zostają na dysku, tak, aby już nigdy nie można było ich odczytać.*

Windows 98 od podstaw

Jak sprawniej zarządzać systemem przy pomocy narzędzi wbudowanych w Windows 98?

Nawet jeżeli dopiero od niedawna jesteś szczęśliwym posiadaczem PC-ta, z dużym prawdopodobieństwem masz już w nim niezły bałagan. Nie mam wcale na myśli kawy, którą wczoraj wylałeś na klawiaturę ani podejrzanego swądu przypalanych chipsów, dolatującego z napędu dyskietek. Myślę raczej o ogólnym stanie systemu plików na Twoim dysku. Bardzo powszechnym błędem większości użytkowników komputerów jest traktowanie "twardziela" jak rupieciarni, do której można bez namysłu wpakować wszystkie pliki stworzone w programach użytkowych lub ściągnięte z Internetu. Takie podejście sprawdza się na krótką metę, ale po pewnym czasie, gdy wolne miejsce na dysku zacznie nieubłaganie znikać, a Ty będziesz potrzebował wciąż miejsca dla nowych aplikacji, z pewnością docenisz wagę problemu. Znacznie lepiej jest utrzymywać dobrą organizację plików od samego początku - aby to jednak osiągnąć, musisz dowiedzieć się co nieco o właściwościach systemu plików Windows oraz narzędziach dostarczonych wraz systemem i służących do zarządzania plikami. Zdobywszy tę wiedzę, będziesz mógł utrzymać swojego "kompa" w idealnym porządku i zachować kontrolę nad plikami na długie lata.

Twoja misja jest jasna - zgromadzić rozproszone bezładnie pliki w jednym miejscu.

Poznaj swój system plików

Przede wszystkim musisz odseparować wszystkie katalogi i pliki systemowe, ponieważ przeniesienie lub usunięcie któregoś z nich może spowodować awarię Windows i niemożność korzystania z jakichkolwiek zasobów Twojego komputera. Dobra organizacja systemu plików pozwoli Ci zawsze bez trudu odnajdować to, czego szukasz i co równie ważne, nie pomylisz nigdy własnych plików ze zbiorami należącymi do Windows.

Na szczęście, system operacyjny sam dba o to, by jego zasoby (foldery i pliki) były dobrze zorganizowane. W trakcie instalacji umieszcza wszystkie należące do niego pliki w katalogu Windows na dysku C: (są to domyślne ustawienia, jednak można je zmienić), tworzy też specjalny folder przeznaczony na Twoje aplikacje - Program Files. Użytkownik ma pełną swobodę wyboru miejsca, w którym zapisze pliki utworzone w którymkolwiek z zainstalowanych programów użytkowych, ale jeżeli pragnie zachować porządek, powinien umieszczać je zawsze we właściwym katalogu - najlepiej w folderze oznaczonym Moje Dokumenty, do którego skrót znajduje się standardowo na Twoim Pulpicie. Twoje pierwsze zadanie jest zatem jasne: zgromadzić wszystkie rozproszone po różnych niewłaściwych lub przypadkowych lokacjach pliki i przenieść je do katalogu Moje Dokumenty.

Dostęp do aplikacji

Moc ścieżek!

Dobrze jest stosować w nazewnictwie lokacji na twardzielu naturalny język polski (lub inny, który preferujesz i rozumiesz), ponieważ łatwiej wówczas wytyczać ścieżki do konkretnych zasobów. Umiejętność korzystania ze ścieżek przydaje się zwłaszcza w przypadku głęboko "zakopanych" plików i folderów. Musisz jednak najpierw zaznajomić się ze specyficzną notacją, stosowaną przez Windows, którą często widzisz w artykułach prasowych lub książkach. Na przykład położenie katalogu systemowego wyrażone za pomocą tego schematu wygląda następująco: C:\Windows

Należy zwrócić uwagę na kilka punktów. Po pierwsze, na początku każdej ścieżki znajduje się oznaczenie napędu i następujący po nim dwukropek (:). Następnie pojawia się znaczek zwany "backslashem" (\), który oznacza "teraz nastąpi określenie katalogu". W powyższym przykładzie ścieżka wskazuje na katalog Windows, znajdujący się na głównym poziomie (w tzw. katalogu ROOT) dysku C. Weźmy teraz nieco bardziej skomplikowany przykład: A:\Dokumenty\MSWord\czytaj.doc Nie trudno zauważyć, że chodzi w tym wypadku o ścieżkę do pliku czytaj.doc znajdującego się w katalogu MSWord, który z kolei mieści się w obrębie foldera Dokumenty, zapisanego na dyskietce umieszczonej w napędzie A. Najlepszym sposobem korzystania ze ścieżek jest zaznaczenie opcji Pasek adresów w menu Widok/Paski narzędzi w oknie Eksploratora.

Włączenie wyświetlania Paska adresów w Eksploratorze pozwoli Ci zobaczyć, w którym miejscu struktury katalogów się znajdujesz.

Windowsowe sztuczki

Nie rób tego!

- **Nie kasuj katalogu, jeżeli nie jesteś absolutnie pewny, że możesz zniszczyć wszystkie pliki, jakie się w nim znajdują.**
- **Nigdy nie kasuj plików, jeżeli nie jesteś pewien, że jest to bezpieczne. Zastanów się skąd się te pliki wzięły na dysku - jeżeli nie utworzyłeś lub nie ściągnąłeś ich sam z Internetu, to lepiej zostaw je w spokoju.**
- **Nie spiesz się z opróżnianiem Kosza - ten użyteczny "mebel" często uratuje Cię przed utratą plików, które skasujesz przez pomyłkę.**

Wypróbuj!

- **Sprawdź ilość wolnego miejsca na dysku, klikając prawym klawiszem na symbolu napędu C: i wybierając opcję Właściwości.**
- **Poświęć trochę czasu na regularne usuwanie plików, których już nie potrzebujesz, inaczej szybko stracisz panowanie nad swoimi dokumentami i nie będziesz nawet wiedział, skąd się połowa z nich wzięła na Twoim dysku.**

Jak łatwiej przeglądać pliki?

Do przeniesienia plików będziesz potrzebował programu zwanego Eksploratorem. Podobnie jak większość narzędzi wchodzących w skład systemu Windows, Eksploratora można w szerokim zakresie dostosowywać do swoich upodobań i potrzeb oraz rodzaju wykonywanych czynności. Możesz tego dokonać za pośrednictwem menu znajdującego się w głównym oknie programu. Niektóre z możliwych do przeprowadzenia zmian konfiguracyjnych mają charakter czysto wizualny, jednak wiele rzeczywiście usprawnia i upraszcza pracę. Oto mała próbka:

Widok: standardowo ustawiony widok w postaci dużych ikon jest dobry w okresie zaznajamiania się z systemem i jego możliwościami, ale na dłuższą metę okazuje się niezbyt wygodny i mało efektywny. W praktyce będziesz na pewno wolał widzieć w jednym oknie więcej plików równocześnie. W menu Widok przewidziano cztery style wyświetlania listy plików zawartych w danym folderze. Prawdopodobnie najbardziej użytecznym z nich jest widok Szczegóły, który pozwala na bardzo łatwe sortowanie plików według wielu kryteriów. Do-

Rozdzielenie plików do kilku folderów ułatwia szybkie znalezienie pożądanych dokumentów w stosownym czasie. Większość aplikacji umożliwia zmianę domyślnego miejsca przechowywania swoich zbiorów.

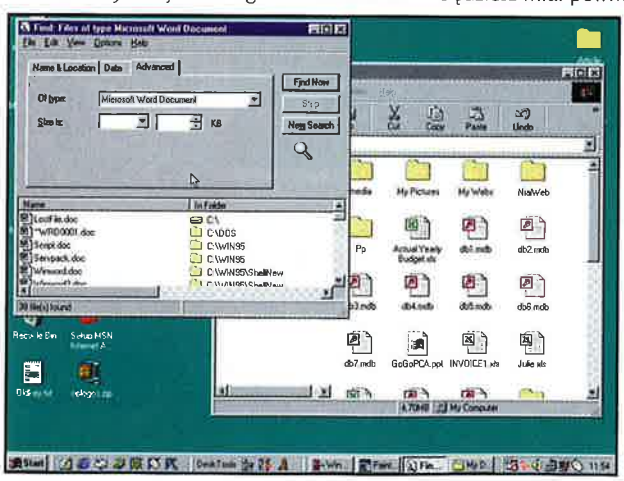
myślnie pliki wyświetlane są w porządku alfabetycznym, ale możesz także "ułożyć" je według objętości, typu lub daty ostatniej modyfikacji, klikając po prostu na właściwym przycisku, umieszczonym u góry panelu.

Paski narzędziowe: każde okno Eksploratora może zawierać rozmaite paski narzędziowe. Standardowy pasek zawierający przyciski jest bardzo użyteczny, jeżeli chcesz komunikować się z systemem: za jego pomocą bardzo łatwo można poruszać się po strukturze katalogów zapisanych na Twoim dysku, udostępnia on także większość związanych z plikami funkcji systemu. Wskazane jest, by uaktywnić tylko te paski narzędziowe, z których rzeczywiście korzystasz, pozostałe niepotrzebnie zabierają tylko cenne miejsce w oknie Eksploratora.

Opcje foldera: Windows pozwala na ustawienie opcji widoku dla każdego foldera oddzielnie, ale za pomocą menu Opcje folderów możesz automatycznie nadać wszystkim katalogom wyświetlanym w Eksploratorze identyczny wygląd początkowy lub przywrócić im wszystkim domyślne ustawienia.

Dokumenty pod kontrolą!

Czasami trudno jest odnaleźć pliki, które stworzyłeś, ponieważ nie wszystkie aplikacje są na tyle "zapobiegliwe", by zapisywać je w jakimś charakterystycznym miejscu. Windows zawiera na szczęście wbudowane narzędzie, które bardzo ułatwia poszukiwanie "zaginionych" plików. Ten niezwykle użyteczny programik znajdziesz bez trudu w menu startowym pod nazwą Znajdź. Funkcja Znajdź pliki lub foldery potrafi znaleźć plik na podstawie jego nazwy, daty utworzenia/modyfikacji lub fragmentu tekstu zawartego w dokumencie - ostatnia z wymienionych opcji jest bardzo ciekawa, ale wymaga uzbrojenia się w cierpliwość (tego typu wyszukiwanie trwa bardzo długo).



Za pomocą funkcji Znajdź pliki lub foldery możesz łatwo "przeczesać" cały swój dysk i zgromadzić wszystkie rozproszone w różnych miejscach pliki w jednym katalogu.

Zorganizuj się!

Ciekawą własnością Windows, niezwykle pomocną w sprawnej organizacji plików jest opcja "Typu", znajdująca się na zakładce Zaawansowane modułu Znajdź. Możesz dzięki niej wybrać konkretny typ plików, których chcesz poszukiwać (np. dokumenty Worda lub obrazki w formacie JPEG). Co więcej, okno zawierające listę odszukanych plików możesz potraktować jak normalne okienko Eksploratora i jeżeli znajdziesz coś interesującego, bezpośrednio z jego poziomu kopiować i przenosić pliki w dowolne miejsce na dysku. Jeżeli jesteś bardzo mocno przyzwyczajony do Eksploratora, możesz kliknąć na dowolnym pliku prawym klawiszem i skorzystać z opcji Eksploruj. Za pomocą opisanej powyżej techniki bez trudu możesz odszukać wszystkie pliki danego typu i przenieść je w jedną, specjalnie dla nich przeznaczoną lokację.

Postępując według naszych wskazówek osiągniesz sytuację, w której wszystkie Twoje pliki będą umieszczone w jednym (lub ostatecznie w kilku) miejscu na "twardzielu", a Ty będziesz mógł je zawsze bez trudu znaleźć i wykorzystać.

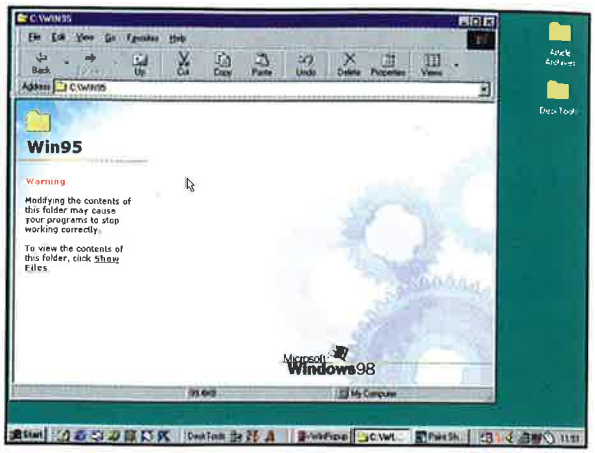
Na koniec przedstawiamy krótką "solucję", czyli sposób na uporządkowanie plików metodą "krok po kroku":

Stwórz foldery: katalog Moje dokumenty jest dobrym miejscem dla wszystkich zbiorów, które stworzyłeś w swoich programach użytkowych, ale nie znaczy to, że nie możesz podzielić go z kolei na bardziej "wyspecjalizowane" podkatalogi. Nie istnieje jedna, w każdym przypadku słuszna zasada dokonywania takiego podziału - możesz posegregować pliki według aplikacji, z których pochodzą, według projektów, do których przynależą itp. Osobnym problemem jest stworzenie miejsca dla plików ściąganych z Internetu. W tym wypadku najlepiej układać je kategoriami - osobno programy użytkowe, gry, pliki multimedialne itd.

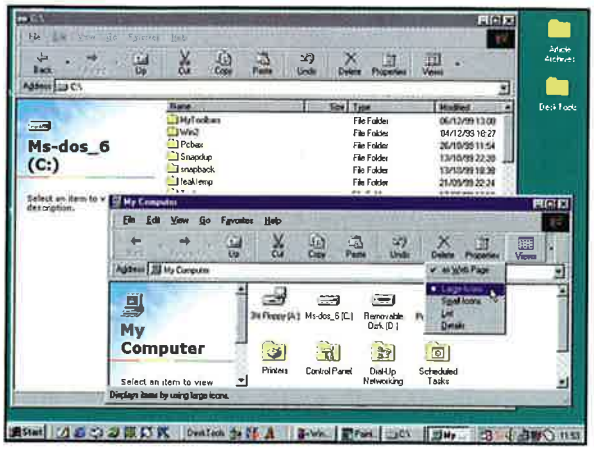
Uporządkuj już istniejące pliki: skorzystaj z opisanej dokładnie w powyższym artykule funkcji Znajdź i przy jej pomocy odszukaj i przenieś do swojej uporządkowanej struktury wszystkie dotychczas utworzone pliki. Będziesz miał pewność, że w razie potrzeby szybko dotrzesz do każdego ze swoich dokumentów. Dodatkowym atutem takiego rozwiązania jest to, że w przyszłości funkcja Znajdź będzie działała znacznie szybciej, ponieważ zamiast operować na całym dysku, będzie mogła ograniczyć się do przeszukania foldera Moje dokumenty wraz z podkatalogami.

Dostosuj swoje aplikacje: większość programów użytkowych można skonfigurować w ten sposób, by domyślnie szukały swoich dokumentów w wybranym katalogu. Na przykład w Microsoft Word wystarczy w tym celu użyć zakładki Położenie plików z menu Opcje. Nawet jeżeli jakiś program nie posiada tego typu możliwości, możesz zawsze utworzyć w miejscu, gdzie standardowo zapisuje i odczytuje pliki skrót do swojego "magazynu dokumentów", dzięki czemu dostaniesz się w odpowiednie miejsce po dwukrotnym kliknięciu myszką.

Dobra organizacja swoich plików jest jednym z najważniejszych czynników decydujących o efektywnym wykorzystaniu komputera do pracy i rozrywki. Przechowywanie ważnych danych w jednym miejscu zapewnia łatwy i szybki do nich dostęp. Kiedy nadejdzie czas "wielkiej czystki" na dysku będziesz dokładnie wiedział, gdzie szukać potencjalnych "ofiar". Nie ma na co czekać, bierz się do roboty i zacznij wprowadzać ład na "twardzielu".



Dobre zarządzanie systemem Windows oznacza odseparowanie własnych plików i katalogów od zasobów istotnych dla funkcjonowania systemu.



Użyj opcji Widok, udostępnianej przez Eksploratora do lepszego zorganizowania swoich zasobów dyskowych - widok Szczegóły jest znakomitym rozwiązaniem pozwalającym na łatwe sortowanie plików.

Oprac. Janek Jankowski

Narzędzia z internetu

www.ghisler.com

Strona domowa programu Windows Commander - rewelacyjnego, shareware'owego zamiennika dla Eksploratora Windows, który posiada znacznie potężniejszy i wygodniejszy interfejs, a także obsługuje spakowane pliki.

www.diskcataloger.com

Disk Cataloger nadzoruje wszystkie pliki gromadzone na dowolnym nośniku (szczególnie chodzi tutaj o nośniki wymienne), dzięki czemu zawsze będziesz wiedział, które pliki możesz już bezpiecznie usunąć z twardego dysku.

www.shellcity.net

Jeżeli chcesz "podkręcić" swojego Eksploratora, jest to miejsce dla Ciebie. Serwis zawiera setki rozszerzeń, które ulepszają i zmieniają wygląd Twojego Pulpitu.

www98lite.net

98lite pozwala Ci całkowicie wyrugować Internet Explorera ze swojego systemu, dzięki czemu zyska on na szybkości. Proces nie jest całkiem prosty, więc uważnie przeczytaj dokumentację.

www.winzip.com

Kompresja plików jest znakomitym sposobem na dobrą organizację swojego systemu. WinZip jest standardowym narzędziem kompresującym.

3Dmark 2000

Trzeci wymiar na cenzurowanym

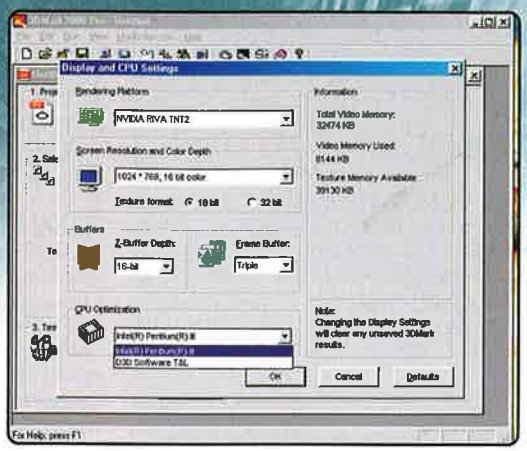
Wielu użytkowników chciałoby wiedzieć, czy ich ukochany, wychuchany i cudowny komputer jest wystarczająco wydajny, to znaczy czy może się równać z innymi komputerami podobnie lub trochę lepiej wyposażonymi.

Niejedna osoba także pragnie przekonać się, czy to co wypisują ci dziwni ludzie zwani redaktorami technicznymi w wielu czasopismach i na stronach www, a chodzi o wyniki testów prędkości kart graficznych oraz procesorów, to prawda. W wielu przypadkach użytkownicy chcieliby się dowiedzieć, czy to, co zakupili za zaoszczędzone z trudem kieszonkowe lub wybłagane od rodziców pieniądze to rzeczywiście wydajne urządzenie, czy jedynie namiastka tego, o czym poinformował ich sprzedawca.

W ciągu kilkunastu miesięcy pojawiło się w Internecie dość dużo wszelkiego typu testów, które napisano byśmy mogli sprawdzić prędkość wyświetlania obrazów generowanych przy użyciu bibliotek DirectX, Direct3D oraz OpenGL. Świetnym pomysłem było dodawanie do wielu gier korzystających z trójwymiarowego środowiska, procedur sprawdzających ilość wyświetlanych ramek w ciągu sekundy przy różnych ustawieniach detali i rozdzielczości. Programiści z Mad Onion (Wściekła Cebula ;-) poprzednio zmajstrowali program, który stał się jedną z podstawowych aplikacji, testujących moc obliczeniową procesorów komputera i kart graficznych. Stał się on na tyle popularny, że większość producentów zaczęła się powoływać na wyniki, jakie uzyskały ich produkty testowane tą właśnie aplikacją. Jednakże program stworzony kilkanaście miesięcy temu, siłą rzeczy nie mógł w pełni sprawdzić możliwości nowych układów zawierających najnowocześniejsze technologie oraz sztuczki polepszające jakość obrazu. Funkcje typu Environmental Bump Mapping, Transform&Lighting czy Cube Environment Mapping nie były obsługiwane przez wersję 3Dmark 99 MAX, a zostały wykorzystane przy pisaniu najnowszej wersji popularnego benchmarku.

3Dmark 2000 jest programem na miarę swojej nazwy. Znaczy to, że między innymi jest w stanie obsłużyć poprawnie wszystkie karty, które pojawiły się do tego właśnie roku. Oczywiście pod warunkiem, że sterowniki do tych urządzeń będą umożliwiały wykorzystanie ich potencjału w pełni.

Po zainstalowaniu programu i uruchomieniu, oczom naszym ukaże się logo, a następnie menu, z którego możemy wybrać interesujące nas pozycje. Decyzję musimy podjąć sami, gdyż zaoferowano nam trzy opcje, New Custom Benchmark pozwoli na przetestowanie karty i procesora z zadanymi przez nas parametrami. Run Default Benchmark uruchamia test przy



zachowaniu wszelkich ustawień przewidzianych przez autorów aplikacji. Tej właśnie opcji używamy, by przedstawić Wam, drodzy czytelnicy, porównania różnych urządzeń. Ostatnia pozycja to Run The Demo, która uruchamia część demonstracyjną, przygotowaną przez zespół Mad Onion, a mająca za zadanie pokazać wszystko na co stać obecne akceleratory graficzne. Dzięki tej części możemy zaimponować niejednemu koledze, który przyjdzie do nas w odwiedziny, a my uruchomimy taki tam sobie pokaz, demko z netu...

W stosunku do poprzedniej wersji nie wprowadzono jedynie obsługi nowych funkcji, ale przede wszystkim napisano testy od nowa, wykorzystując nowe, bardziej zaawansowane algorytmy tworzenia obrazu oraz obciążenia procesora (DirectX 7.0). Zrezygnowano na przykład z części FPP, czyli kwakopodobnej ;-) oraz wyścigowej, przypominającej Wipeouta. Zastąpiły je symulacja lotu helikopterem ponad wąwozami i wzgórzami porośniętymi drzewami, oraz tak zwaną aplikacją typu Adventure, czyli coś w rodzaju gry przygodowej, umieszczonej w trójwymiarowym środowisku. Każdą z tych pozycji możemy uruchomić z dodatkowymi parametrami Low/Medium/High, które określają szczegółowość obrazu, czyli ilość trójkątów, będących podstawowymi składnikami obiektów 3D, oraz liczbę dodatkowych elementów, czyli na przykład drzewek czy beczek. Ilość trójkątów wyświetlanych na ekranie waha się pomiędzy około siedmioma tysiącami aż do pięćdziesięciu trzech tysięcy.

Po wybraniu opcji pozwalającej na własnoręczną konfigurację karty graficznej i procesora, otrzymamy możliwość wyboru takich parametrów, jak rozdzielczość, paleta barw, Z-Bufor, rodzaj filtrowania tekstur, jak również możemy sami określić czy korzystamy z optymalizacji dla procesora komputera (SSE, 3Dnow!), czy jedynie z mocy obliczeniowej karty graficznej (T&L). By przetestować system we wszystkich dostępnych lub wybranych wielkościach obrazu wcale nie musi ręcznie uruchamiać poszczególnych benchmarków, tylko ma możliwość wybrania opcji Batch Run Wizard, dzięki której możliwe jest ustalenie dokładniejszych parametrów testu.

3Dmark 2000 jest świetną aplikacją do określania wydajności systemów komputerowych pod względem obsługi aplikacji trójwymiarowych, a w szczególności gier komputerowych. Dzięki niemu każdy, nawet w domowym zaciszu może w miarę dokładnie sprawdzić moc obliczeniową kart graficznych jak i procesorów, gdyż obsługuje ona wszelkie technologie, wykorzystywane przez obecnie produkowane akceleratory.

Mike-L

Mad Onion i CD-Action

Od pewnego czasu rozwijamy bezpośrednią współpracę z firmą Mad Onion, producentem testu 3D Mark 2000, dzięki czemu możemy wspólnie ulepszać procedury testowe. Wszystko to w celu dokładnego sprawdzenia nowego sprzętu i przekazania wyników Wam - drodzy czytelnicy. Na krążku dołączonym do tego numeru znajdziecie wersję instalacyjną pakietu 3D Mark 2000, przygotowaną specjalnie dla czytelników CD-Action. Odpalcie tryb demonstracyjny, a zobaczycie znajomy obrazek ... ;-)

Wnętrze komputera

Czyli: nie taki diabeł straszny ...

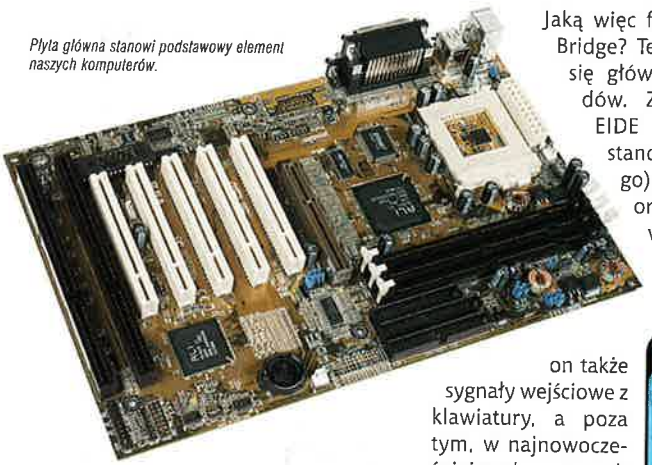
We wnętrzu typowego komputera znajduje się nie tylko procesor i moduły pamięci - choć to najważniejsze elementy. Jest tam jeszcze chipset i porty zewnętrzne, porty wejścia/wyjścia oraz kontrolery napędów i wiele innych rzeczy - zbyt wiele, by je wymieniać. Pewna wiedza o tym, jakie są ich funkcje i czym się różnią ich poszczególne rodzaje, może okazać się bardzo cenna, szczególnie jeśli nie mamy pewności co do uczciwości sprzedawcy. Prawdę powiedziawszy, jeżeli mamy takie podejrzenie, należałoby wybrać inny sklep. Zaczynając od procesora i pamięci, będziemy kolejno wyjaśniać najważniejsze aspekty budowy komputera. Większość omawianych elementów jest w jakiś sposób połączona z płytą główną. Zanim zaczniemy, krótko o pamięci.

Pamięć

Możemy się teraz na chwilę zrelaksować, ponieważ obecnie rozwój technologii produkcji modułów pamięci nie posuwa się w zbyt dużym tempie. Większość płyt wyposażonych jest w dwa, trzy lub cztery gniazda pamięci DIMM. Skrót DIMM opisuje po prostu wygląd modułu. Większość kości określa się jako pamięć typu PC100 MHz. Znaczy to, że pamięć może być taktowana zegarem nie szybszym niż 100 MHz. Jest to prędkość wystarczająca do współpracy z Pentiumem III, Athlonem i Celeronem. Celeron może także współpracować z pamięcią PC66, taktowaną zegarem 66 MHz. Do użytku wchodzi właśnie PC 133, działający z częstotliwością 133 MHz (oczywiście!), jednak moduł taki może pracować z pełną wydajnością jedynie na najnowszych płytach. Wydajność podnosi się w tym przypadku o 10 procent w porównaniu ze standardem PC100. Na horyzoncie pojawiła się także pamięć Rambus, która pracuje z częstotliwościami o wiele wyższymi, lecz w tej chwili obsługiwana jest wyłącznie przez niektóre płyty Intela. Intel ma spore problemy z dostrojeniem Rambusa do kontrolera pamięci, jednak pod koniec roku standard ten powinien zacząć się upowszechniać.

Chipset

Kontroler pamięci jest ważnym elementem wspomagającym pracę procesora. Obsługuje on dostęp do RAM, umożliwiając uruchamianie programów i pobieranie danych. Stanowi on część tak zwanego chipsetu. Pecetowy chipset składa się z dwóch zintegrowanych obwodów nazywanych North Bridge (mostek północny) i South Bridge (mostek południowy). Funkcjonują one jako pomosty między procesorem i innymi podzespołami. Określenia "północny" i "południowy" nie mają szczególnego znaczenia - wprowadzono je wyłącznie dla odróżnienia.



Płyta główna stanowi podstawowy element naszych komputerów.

Większość zadań wykonuje mostek północny - obsługuje on znakomitą część sygnałów wchodzących do pamięci i wychodzących z niej oraz złącza kart rozszerzeń, do których podłącza się dodatkowe podzespoły, takie jak modemy i karty dźwiękowe. Do jego funkcji należy także obsługa złączy graficznych, które odgrywają w nowoczesnych komputerach coraz większą rolę i posiadają własne gniazdo.

Mostek północny pracuje z częstotliwością wyższą niż mostek południowy, a szybkość pracy jest bezpośrednio związana z ilością wytwarzanego ciepła. Współczesne mostki północne silnie się nagrzewają i dlatego często wyposażone są w radiatory. Właśnie po obecności radiatora można odróżnić North Bridge spośród innych elementów chipseta.

Jaką więc funkcję pełni South Bridge? Ten element zajmuje się głównie obsługą napędów. Zawiera kontrolery EIDE (najpopularniejszy standard dysku twardego), napędu dyskietek oraz portów szeregowych, równoległych, a także portu PS/2 - myszy. Obsługuje on także sygnały wejściowe z klawiatury, a poza tym, w najnowocześniejszych typach komputerów, port USB.

Konstrukcja mostku północnego i południowego jest wciąż rozwijana, tak jak w przypadku procesora, aby mogły one obsługiwać nowe urządzenia i pracowały coraz szybciej. Produkcja coraz szybszych procesorów nie miałaby bowiem sensu, jeśli opóźniałyby one pracę innych układów. Dążenie do maksymalizacji szybkości działania doprowadziło do zróżnicowania złączy rozszerzeń w najnowszych komputerach na trzy rodzaje.

Podstawy

Wczytywanie się w opis techniczny nowego komputera może przyprawić o kompleksy. Choć być może orientujemy się w podstawowych kwestiach, wszystkie te szyny, gniazda i Baby AT mogą, w najlepszym wypadku, wprawić nas w zakłopotanie. Oto wiarygodny przewodnik po wnętrzu piekielnej machiny.

Dodatkowe moduły pamięci, popularne "kości", mają formę małych płytek. Są łatwe w montażu i komputer automatycznie je wykrywa.

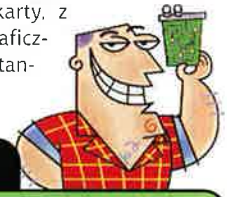
Złącza kart rozszerzeń

Sloty, do których podłącza się dodatkowe karty, mogą być umieszczone na jednej z trzech rodzajów magistral.

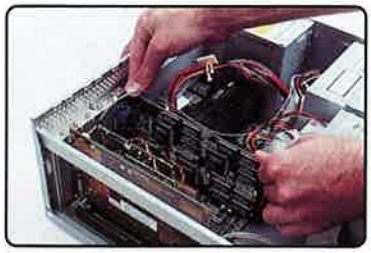
Chłodzenie

Najbardziej chyba niedocenianym elementem komputera jest wentylator. Nowoczesne procesory i dyski twarde pracują tak intensywnie, silnie się nagrzewając, że sprawą bardzo istotną jest wymuszenie przepływu powietrza w ich otoczeniu. Należy odprowadzać gorący strumień w kierunku tylnej części obudowy i schładzać podzespoły powietrzem o niższej temperaturze. We wnętrzu komputera ukryte są często trzy wentylatory: jeden przymocowany do procesora, jeden w module zasilania i czasem jeszcze jeden w przedniej części obudowy. Żeby zapewnić poprawną cyrkulację powietrza, powinny one ze sobą współpracować, więc bardzo ważne jest, by kierunki obrotów ich wiatraczków były ze sobą skoordynowane. Co jeszcze ważniejsze, prawie niemożliwe jest zabezpieczenie wnętrza obudowy przed kurzem z zewnątrz, więc powinniśmy od czasu do czasu sprawdzać, czy na wiatraczkach, szczególnie w wentylatorze procesora, nie gromadzą się zanieczyszczenia, które mogą spowalniać ich pracę. Jeśli raz w roku odkurzymy wnętrze komputera, zapobiegniemy jego uszkodzeniu.

Magistrala (inaczej szyna) jest po prostu systemem obwodów na płycie łączącym jedno urządzenie elektroniczne z innymi. Niektóre, takie jak North Bridge, chip karty dźwiękowej, modemu i karty graficznej, mogą równocześnie wysyłać i odbierać sygnały za pośrednictwem magistrali. Działanie tego systemu można porównać ze sposobem funkcjonowania wielokanałowego złącza telefonicznego. Za jego pośrednictwem różne podzespoły mogą ze sobą współpracować i wymieniać sygnały dotyczące aktualnie wykonywanych zadań. Najstarszy typ złącza rozszerzeń, zwykle z gniazdem wykonanym z czarnego tworzywa sztucznego, to złącze ISA. Sloty te używane są obecnie coraz rzadziej, jednak mogą okazać się użyteczne, jeśli chcemy wykorzystać karty rozszerzeń ze starego komputera. Magistrala ISA działa w standardzie 16-bitowym i taktowana jest z częstotliwością 8 MHz, więc może obsługiwać tylko urządzenia nie wymagające dużej szybkości wymiany sygnałów. Po ISA przyszedł standard PCI. Magistrala tego typu taktowana jest częstotliwością 33 MHz, co stanowi znaczny postęp w stosunku do ISA i wystarcza do obsługi większości kart, chociaż podejmowane są próby zwiększenia częstotliwości zegara do 66 MHz. Większość płyt wyposażona jest w trzy do pięciu gniazd PCI, zazwyczaj białych, krótszych niż ISA. Wszystkie nowoczesne karty, z wyjątkiem kart graficznych, pracują w standardzie PCI.



Karta graficzna czy akcelerator, wspomagające w dużym stopniu pracę procesora, muszą mieć zapewnioną wysoką przepustowość, która umożliwia szybką wymianę danych dotyczących wyświetlania grafiki. We współczesnych komputerach tego typu urządzenia montowane są w specjalnych gniazdach AGP.



Instalację karty rozszerzeń - graficznej czy dźwiękowej rozpoczynamy od umieszczenia jej we właściwym wolnym złączu. Większość kart podłączamy do slotu PCI. Nowsze karty graficzne jednak współpracują tylko z magistralą AGP, która zapewnia większą wydajność.

W AGP wykorzystuje się kilka technik, które mają umożliwić poszerzenie pasma komunikacyjnego w stosunku do złącza PCI. Magistrala AGP taktowana jest z częstotliwością 66 MHz, poza tym w każdym cyklu zegara przenosi ona dane dwukrotnie. Cykl zegara można wyobrazić sobie jako sekwencję składającą się z włączenia i wyłączenia przełącznika. W takim schemacie złącze PCI może w jednej sekwencji przenieść dane tylko raz, złącze AGP dwa razy. Standard AGP stanowił duży postęp w stosunku do PCI, jednak dziś większość płyt obsługuje złącza AGPx2, o dwukrotnie wyższej szerokości pasma. Pojawiło się także nowe złącze AGPx4.

Wkrótce pojawi się nowa wersja USB, znacznie szybsza od tej, której używa się obecnie. Szybkość połączeń odbywających się za jej pośrednictwem ma być porównywalna z wydajnością szybkich dysków twardych. USB2 powinna być dostępna pod koniec roku.

Magistrale

Trzeba także wspomnieć o trzech innych magistralach, wszystkie one pełnią w komputerze ważną rolę. Jedną z najstarszych - wyposażone w nią były już pierwsze komputery Apple, a niedługo potem pecety - jest SCSI. Jest to szybka magistrala, które dobrze spisuje się w roli złącza obsługującego dyski twarde. Wykorzystywana jest przez napędy wewnętrzne - oprócz dysku twardego są to CD i DVD - może jednak współpracować także z urządzeniami peryferyjnymi, takimi jak napędy Zip i skanery. Największą jej zaletą jest to, że można do niej łańcuchowo podłączać kolejne napędy.
Możemy więc do szyny SCSI przyłączyć skaner, a do niego, z kolei, przypiąć kablem napęd Zip lub Jaz. Za pomocą następnego kabla do tego napędu podłączyć można kolejne urządzenie. Technika ta nazywana jest łączeniem łańcuchowym (daisy-chaining); większość kontrolerów SCSI może obsługiwać do siedmiu połączonych w ten sposób urządzeń. Kontroler SCSI ma zazwyczaj formę karty rozszerzenia, którą umieszcza się w jednym z gniazd PCI.
Szyna SCSI może zastąpić EIDE w roli złącza dysku twardego. Można uruchamiać komputer z dysku przyłączonego do SCSI, w jednym komputerze mogą nawet funkcjonować równolegle napędy, z których niektóre podłączone są do SCSI, inne do EIDE.

Ten rodzaj połączenia może zastosować także przy złączu USB, gdzie wykorzystuje się tak zwane huby. Choć jest to

Żargon

Chipset
Pojęcie określające układ dwóch chipów, w które wyposażona jest każda płyta główna, zapewniających obsługę pamięci i portów I/O (wejścia/wyjścia).

DIMM
Dual Inline Memory Module - 64-bitowy moduł pamięci wykorzystywany w większości nowoczesnych komputerów.

North Bridge
Mostek Północny
Jeden z dwóch chipów składających się na chipset niektórych płyt głównych. Obsługuje pamięć, grafikę oraz złącza rozszerzeń.

RAMBUS
Nowy typ pamięci o nazwie wywodzącej się od firmy, która go opatentowała. Zapewnia szybszy dostęp do zasobów niż inne standardy.

SIMM
Single Inline Memory Module - 32-bitowy moduł pamięci stosowany w starszych komputerach. Kości w tym standardzie musiały być grupowane parami, np. 2 x 8 Mb, aby uzyskać 16 Mb.

South Bridge
Mostek Południowy
Jeden z dwóch chipów składających się na chipset. Obsługuje on napędy dysku twardego i FDD, klawiaturę, mysz oraz porty I/O.

Port równoległy

Nie tylko drukarki

Port równoległy w każdym praktycznie komputerze wykorzystywany może być nie tylko do przyłączenia drukarki, choć przez wiele lat była to jego główna funkcja, lecz również do wielu innych zadań. Jest to złącze dwukierunkowe (może przenosić sygnały w obu kierunkach), nazywane równoległym, ponieważ za pośrednictwem ośmiu kabli przenosi ono bity informacji od komputera do urządzenia zewnętrznego i jednocześnie niesie dane w kierunku odwrotnym. Dzięki temu transmisja jest potencjalnie szybsza niż w przypadku złącza szeregowego, gdzie informacja musi być "upakowana" w porcje przenoszone pojedynczym kablem, jedna po drugiej. Złącze równoległe zostało ostatnio wykorzystane do usprawnienia pracy drukarek - za jego pośrednictwem mogą one komunikować się z Windows, przekazując na przykład informację o braku lub zablokowaniu się papieru. Port równoległy jest wystarczająco wydajny, by umożliwić tego rodzaju transmisję danych i może obsługiwać wykonywanie skomplikowanych wydruków barwnych z dość dużą szybkością.
Złącze to można jednak również wykorzystywać do obsługi innych urządzeń. Coraz bardziej upowszechniają się napędy Zip i Clik! firmy Iomega, które przyłączane są bezpośrednio do portu równoległego i mogą sprawnie przenosić dane między komputerem a dyskiem Zip. Aż chciałoby się podłączyć łańcuchowo do portu równoległego kilka urządzeń, tak jak się to robi w przypadku złączy USB i SCSI. W praktyce jednak jeżeli port będzie obsługiwał więcej niż dwa urządzenia jednocześnie, mogą pojawić się problemy. Porty równoległe wciąż pozostają najpopularniejszym złączem dla drukarek, chociaż ostatnio, coraz częściej jako alternatywę dla nich proponuje się USB.

Płyty główne budowane są głównie w standardzie ATX, określającym ich wymiary i położenie złączy.

Żargon wewnętrzny

1394 "Firewire"
Magistrala przyłączeniowa umożliwiająca łańcuchowe podłączanie urządzeń peryferyjnych. Pozwala ona także na podłączanie i odłączanie urządzeń w czasie pracy komputera. Ze względu na bardzo dużą prędkość ... i cenę, wykorzystywane głównie w drogich, profesjonalnych rozwiązaniach.

AGP
Accelerated Graphics Port: szybkie złącze między procesorem i układem grafiki posiadające własny unikalny slot.

EIDE
Enhanced Integrated Drive Electronics: typ dysku twardego wykorzystujący prosty interfejs współpracy z komputerem - prawie cała elektronika mieści się w samym napędzie.

ISA
Industry Standard Architecture: rodzaj złącza dla karty rozszerzeń pochodzący z zamierzchłych czasów dominacji koncernu IBM.

Łączenie łańcuchowe
Daisy Chaining: pośrednie podłączanie kilku kolejnych urządzeń peryferyjnych do komputera za pośrednictwem kabli bez konieczności bezpośredniego podłączania każdego z nich do szyny.

Port I/O
Wejście/Wyjście: ogólne określenie portów równoległych, szeregowych oraz złączy do takich urządzeń, jak klawiatura czy mysz.

PCI
Peripherial Component Interconnect: średniej szybkości złącze między kartami rozszerzeń i procesorem. Współczesne komputery wyposażone są w kilka gniazd PCI.

PS/2
Personal System 2 PC: IBM-owski standard złącza, który dziś wykorzystuje się głównie do podłączania myszy i klawiatur.

SCSI
Small Computer Systems Interface: szybka magistrala idealnie nadająca się do obsługi dysków twardych, napędów CD i DVD, a także urządzeń peryferyjnych. Może obsługiwać urządzenia wewnętrzne i zewnętrzne.

Przepustowość
Bandwidth: łączna ilość danych, którą może przetworzyć chip lub przenieść magistrala.

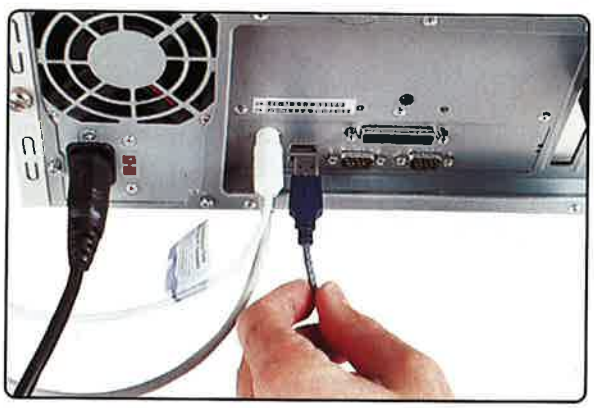
USB
Universal Serial Bus: nowoczesna magistrala szeregowa wykorzystywana do obsługi wielu urządzeń zewnętrznych, nie wymagających dużej szybkości przesyłania danych.

Złącza i gniazda

Płyty główne obsługują tylko niektóre modele procesorów. Płyta zaprojektowana dla AMD K6-III nie będzie współpracować z Celeronem Intela. Taka, która przeznaczona jest do pracy z Celeronem, nie będzie obsługiwać Athlona, a płyty athlonowe nie będą pracować z Pentium III. Musimy więc wiedzieć, do jakich typów złączy i gniazd można podłączyć dany model procesora. Oto nasz przewodnik w formie tabeli, który pozwoli każdemu zorientować się w tej problematyce.

Typ gniazda/złącza	Socket 7 lub Super 7	Socket 370	Slot 1	Slot A
AMD K6	☑	☒	☒	☒
K6-III 3	☑	☒	☒	☒
AMD Athlon	☒	☒	☒	☑
Intel Celeron	☒	☑	☑	☒
Intel Pentium	☑	☒	☒	☒
Intel Pentium II	☒	☒	☑	☒
Intel Pentium III	☒	☑	☑	☒

Zwróćmy uwagę, że Pentium III ma dwie formy, jedną dla złącza Slot 1 i jedną dla gniazda Socket 370 (FCPGA). Intel oferuje coraz więcej chipów Socket 370 (są tańsze w produkcji). Dostępne są konwertery między Slot 1 i Socket 370, lecz inne standardy nie są ze sobą kompatybilne. Dodatkowe zamieszanie wprowadza fakt, że istnieją dwa kształty płyty głównej - Baby AT i ATX. Standard Baby AT jest starszy, jego wysokość jest większa niż szerokość. Jego zakup można rozważyć, jeśli kupujemy nową płytę do starego komputera. ATX jest nowszą, zintegrowaną konstrukcją, często wyposażoną we wbudowaną kartę dźwiękową i graficzną. Chociaż to rozwiązanie może okazać się bardzo wygodne, może też ograniczać możliwości komputera, szczególnie jeśli nie posiada on złącza AGP. Nie zaleca się kupowania płyty systemowej bez gniazda AGP, ponieważ w przyszłości wymiana karty graficznej na nowocześniejszą może okazać się niemożliwa.



USB, czyli dla nie wtajemniczonych Universal Serial Bus, jest szybką magistralą, zapewniającą komunikację komputera z urządzeniami peryferyjnymi, jak skanery, modemy i cyfrowe aparaty fotograficzne

magistrala o wiele wolniejsza, może dobrze funkcjonować jako złącze do klawiatury, monitora, aparatu fotograficznego lub kamery, drukarki czy też skanera. Ogromną zaletą USB jest fakt, że urządzenia USB można podłączać do komputera i je od niego odłączać w czasie pracy. Windows automatycznie wykryje nowy sprzęt i załaduje potrzebne do jego obsługi sterowniki. Port USB cechuje duża elastyczność pracy - można do niego podłączyć mnóstwo różnych urządzeń. Wkrótce pojawi się nowa wersja USB, znacznie szybsza od tej, której używa się obecnie. Szybkość połączeń odbywających się za jej pośrednictwem ma być porównywalna z wydajnością szybkich dysków twardych. USB2 powinna być dostępna pod koniec roku.

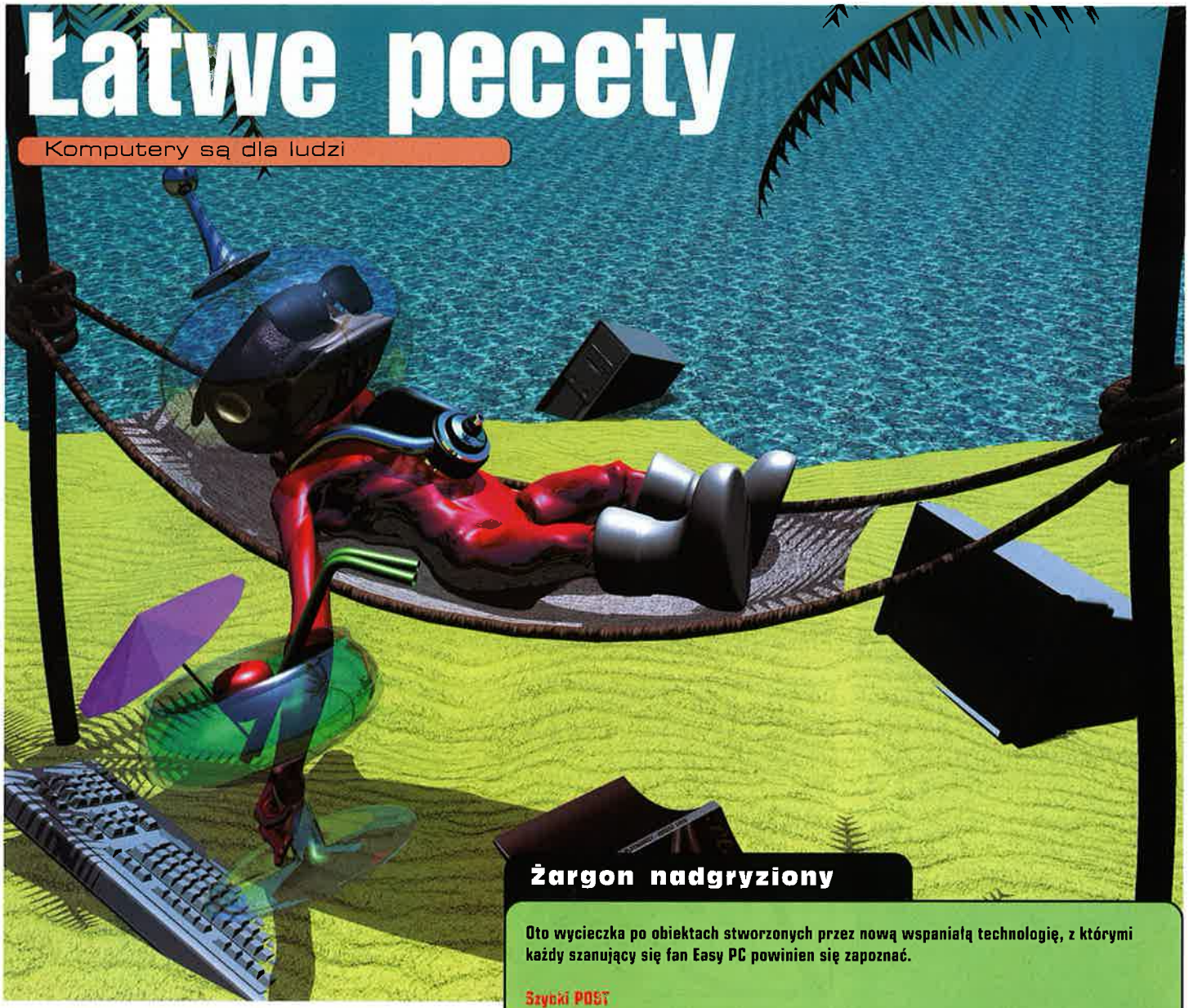
Istnieje wreszcie jeszcze jeden typ szyny - 1394, znany także pod applowską nazwą "Firewire". Tak jak SCSI jest to bardzo szybka magistrala i w taki sam sposób (łańcuchowo) można do niej podłączać kolejne urządzenia. Jednak w dłuższej perspektywie może na rynku komputerów PC zostać wyparta przez USB2, ponieważ nie jest na nim zbyt popularna. Żeby zainstalować w komputerze szynę 1394, należy umieścić odpowiednią kartę rozszerzeń w gnieździe PCI, ponieważ, tak jak w przypadku SCSI, praktycznie nie produkuje się płyt głównych bezpośrednio ją obsługujących.

Jeszcze wiele pozostało do powiedzenia o wnętrzu komputera, jednak dzięki przedstawionym tu podstawowym informacjom nie damy się wpuścić w maliny. Po zapoznaniu się z funkcją opisanych tu magistral i gniazd, będziemy z pewnością wiedzieć więcej, niż niejeden sprzedawca w sklepie komputerowym.

Oprac. Piotr Domański

Łatwe pecety

Komputery są dla ludzi



Tu upgrade, tam plug-and-play. Kiedy wreszcie nasz pecet da sobie na wstrzymanie i nauczy się cieszyć z tego, co ma, zamiast domagać się ciągle gruszek z wierzby? Producenci starają się sprostać nowej misji - odbrązowienie komputera i podanie go na tacy wszelkiej maści technofobom. Oto tajniki inicjatywy uproszczonego komputera.

Twój pecet jakiś czas temu. Pamiętasz, po co go kupiłeś? Prawdopodobnie chodziło ci o maszynkę, za pomocą której będziesz mógł grać, połączyć się z Siecią, a może o coś, co pozwoli choć na moment przyciągnąć uwagę dzieciaków, dając ci kilka cennych chwil, dzięki którym byłbyś w stanie zrobić coś, co inaczej nie da rady. Pomimo tego, że twojemu komputerowi udało się opróżnić twoją skarbonkę i wedrzeć się w pielesze domowe, kosmiczna małpka jest gotowa dać głowę lub założyć się o plakat z Gustawem Holoubkiem, że i tak nie stał się on prawdziwym członkiem twojej rodziny. Tak, tak, nie wygłupiaj się - musisz to przyznać: on nigdy nie będzie miał takiej pozycji, jak diskman w twoim plecaku czy seicento grzecznie nocujące w garażu, ponieważ, co by tu nie mó-

Żargon nadgryziony

Oto wycieczka po obiektach stworzonych przez nową wspaniałą technologię, z którymi każdy szanujący się fan Easy PC powinien się zapoznać.

Szybki POST
Easy pecety skracają i ukrywają Power On Self Test - te białe literki tekstu wyświetlanego, gdy włączysz swój komputer. No więc już na starcie nikt nie będzie nękany, denerwowany i wprowadzany w depresję widokiem, którego nie rozumie. Oprócz tych kilku fanatyków, którzy wyłączają swoje maszyny i szybko na nowo uruchamiają tylko po to, by szybko zanotować to, co wyskoczyło na ekranie podczas POST-u, większość użytkowników nawet nie zwraca uwagi na te nonsensowne linie tekstu pojawiające się zanim zaladuje się Windows. Easy PC nie powie ci niczego, czego nie musisz wiedzieć. Załatwione.

System bez zabytków
Odchudzony i wysuszony komputer, który nie posiada żadnych zgrzybiałych urządzeń typu ISA czy składników w rodzaju seryjnego, czy szeregowego portu, PS/2 czy stacji dysków. Gdzie tylko spojrzysz - USB. Szybciej się uruchamia i jest bardziej stabilny. Pozbycie się niepotrzebnych rzeczy mogło też obciąć trochę ceny. Generalnie mowa tu o niewielkiej ilości hardware'u ze slotami i portami, które można rozbudowywać i które są wbudowane w systemy skierowane tylko do ludzi, którzy mogliby ich potrzebować.

Flex ATX
Nowa postać płyty głównej, której wielkość to jedynie kilkadziesiąt centymetrów kwadratowych, dzięki czemu obudowa peceta może być mniejsza i przyjmować bardziej dowolny kształt. Oznacza to, że wreszcie komputer może wyglądać "zalotnie" - producenci są w stanie zatrudnić wreszcie projektantów z prawdziwego zdarzenia, którzy nie będą ograniczeni koniecznością obudowywania byczej płyty głównej całą masą dziwnych urządzeń i kabli. Członkowie rodziny FlexATX są również bardziej cool i w dosłownym sensie - wydzielają mniej ciepła, dzięki czemu producenci nie muszą się martwić o przegrzewanie i obieg powietrza.

On Now/Instant ON
Szybko - chodzi o nową technologię wbudowaną w płytę główną, która umożliwia szybki restart lub anulowanie operacji bez utraty danych i konieczności posługiwania się programami diagnostycznymi i leczącymi skutki zawieszeń.

wić, twój pecet to wielkie i brzydkie pudło, którego obsługa czasami może doprowadzić do krawędzi załamania psychicznego. Wiemy to my, wiesz to ty, oraz każdy inny zwykły, szary obywatel komputerowego świata. Odpalanie tego diabła i zatapianie z rozkoszą oczu w tym, co się dzieje na ekranie monitora (poza grami oczywiście) trudno uznać za czyjekolwiek hobby i jedyną prawdziwą rozrywkę dla mas na długie zimowe lub krótkie letnie wieczory. Fakt, ciebie jako czytelnika tej rubryki prawdopodobnie trudno by było uznać za technologicznego imbecyla, zastraszonego wszystkim, co jest odrobinę bardziej skomplikowane od otwieracza do puszek, lub przewrażliwionego poetę, zatroskanego o nieestetyczną sylwetkę swojego kompa. Ale pierwszy lepszy człowiek spotkany na ulicy z pewnością nie będzie miał bladego pojęcia, co to znaczy upgrade komputera, nie mówiąc już o wiedzy, jak tego dokonać. Może co trzeci przechodzień orientuje się, jak komputer w ogóle wygląda i działa. Ale oto zbliża się dzień, w którym opadną mistyczne zasłony oplatające blaszaka, i wreszcie będzie on w stanie ukazać się

Plany radykalnych zmian wyglądu i sposobu działania naszych pecetów już są realizowane.

jako rzeczywiste, godne swojej nazwy narzędzie, zrozumiałe i kochane przez wszystkich w domu, od psa po jego pana, i ciocię składającą nieoczekiwaną wizytę. Czy to prawda? Czy to się rzeczywiście stanie? Sprawdźmy.

Komputer? A tak, znam

Inicjatywa Easy PC (bo tak się temat naszych dzisiejszych wywodów nazywa po angielsku) to radykalne wyzwanie dla producentów komputerów, aby postarali się zrobić wszystko, by udostępnić maszyny, które byłyby prostsze w podłączeniu, skonfigurowaniu, unowocześnianiu i w ogóle - w użyciu. To wspaniale! - pewnie krzykniesz. Ale czy na pewno? Idea prostego peceta rozbłysła po raz pierwszy w chwili, gdy Microsoft i Intel najpierw postarały się wycisnąć ze swoich zasobów intelektualnych maksymalną moc, następnie doprowadziły do burzy mózgów, a w końcu postanowiły wymienić się wnioskami z intensywnych medytacji i poszukiwań. Rezultatami były plany doprowadzenia do stanowczej modernizacji i rekonstrukcji zarówno sprzętu, jak i zarządzających nim systemów operacyjnych. Jednocześnie zachęcono do stopniowego rezygnowania w procesie składania komputerów z tego, co zostało określone jako "hardware naszych przodków" - przestarzałych portów i odmawiających pracy komponentów, które w dłuższej perspektywie miały sobie znaleźć jedynie zasłużone miejsce - na śmietniku. Oznaczało to coraz dalej i głębiej sięgające upraszczanie - dokładnie w myśl tego, do czego wzywały sztandary niesione przez izi-pecetową brać. Przeczyszczanie wnętrzności komputerów miało zaowocować w stworzeniu maszyn szybciej i sprawniej się uruchamiających, działających bardziej stabilnie i w ogóle pożerających mniej nerwów przeciętnemu użytkownikowi. Co więcej - nowe płyty główne propagowane przez proroków Inicjatywy, zwane jako FlexATX, są znacznie mniejsze, dzięki czemu wydzielają mniej ciepła. Dzięki tym cechom możliwe stało się wydanie komendy startu dla wszelkiej maści projektantów i designerów, którzy, tak jak na przykład w przemyśle samochodowym, wreszcie będą mogli stworzyć jakiś komputer o piękniej sylwetce i nowoczesnej linii, doskonale wymodelowany. A więc - pecet wyglądający lepiej i działający żwawiej. Uwierzcie nam - to nie fikcja.

Wdzięk plastiku

Ale kto produkuje Easy PC? Czy można je kupić już dziś? I gdzie? I skąd masz wiedzieć, czy właśnie o taką prostotę ci chodziło? Gateway, Compaq i IBM to niektórzy z mocarzy rozwijających ideę komputera pod strzechy, a pierwsze maszyny tego typu już leżą na półkach sklepów w USA i Europie. Model E.go Adventa kosztuje 900 Funtów brytyjskich i jest wyposażony w 64MB RAM oraz procesor AMD K-6 450MHz. Robi wrażenie? No dobra, konfiguracja raczej przeciętna, ale weź pod uwagę tę linię, ten wdzięk, kochanie! Sama maszyna ma wdzięczny gibko-owalny kształt, z półprzeźroczystym napędem CD wmontowanym z przodu. Monitor to "płaszczak" Sony Trinitron, który wkomponowuje się w lśniącą srebrzystość klawiatury, głośników i myszki. Tak jak w przypadku kultowego już, i będącego z pewnością wzorem dla twórców naszych maszyn-bohaterek, iMaca, nie ma tu w ogóle napędu dyskietek - nawet jeśli, co zabawne, drajwery do monitora są na nich dostarczane. E.go to dobry przykład ilustrujący to, czego należy już wkrótce oczekiwać po rewolucji przeprowadzanej w imię idei uproszczonego komputera. Obudowę trudno otworzyć czy podważyć, a nawet gdy już ci się to uda, niewiele będziesz w stanie zrobić. Tylko jeden slot DIMM sprawia, że możesz zapomnieć o próbie dodawania więcej pamięci, a nieobecność jakichkolwiek gniazd PCI czy AGP to znak, że czas pożegnać się z jakąkolwiek ideą upgrade'u. Jednym z powodów przyjęcia takiego rozwiązania jest niechęć producenta, do tego, aby w ogóle przyszło ci do głowy rozpruwanie brzuszka jego wyrobowi, ponieważ, hmm, to właśnie tutaj można popsuć najwięcej. A poza tym dla większej części obywateli obcowanie z wnętrznościami komputera może być przeżyciem o wiele bardziej makabrycznym niż partyjka w Casualty na jednym z najbardziej krwawych jego poziomów.

Łapki przy sobie

Jeśli uważasz, że brzmi to trochę ponuro, z wszystkimi tymi ograniczenia, uniemożliwiającymi dodawanie kart rozszerzeń itd., to prawda jest taka, że

Na chłodno

Jak rozpoczął się kolejny etap PC-rewolucji?

Komputery osobiste istnieją od zawsze. No dobra, właściwie to od późnych lat 70., a może i dłużej. Kiedy IBM wypuścił swojego pierwszego peceta (tak, to właśnie oni ukuli to pojęcie), był on wyposażony w 16k pamięci i dyskietkę 160k. Ponieważ maszyna została złożona z szeroko i bez problemu dostępnych części (co jest znane jako "otwarta architektura"), inni szybko poszli za przykładem i powołali do życia podobne urządzenia pracujące w podobny sposób. Dzisiaj prawie połowa gospodarstw rodzinnych w USA posiada komputery PC, co stało się za przyczyną fenomenalnej rewolucji rozniecionej przez gry komputerowe, Internet i zastosowanie komputera w domu. Ale ci, którzy nie posiadają własnego peceta powstrzymują się od zakupu ze względu na przekonanie, że maszyny te są zbyt skomplikowane, albo że nie mają miejsca, by postawić gdzieś w swoim domu masywną obudowę lub przerośnięty monitor. Zatem inicjatywa Easy PC rozwijana przez Microsoft i Intela, do której przyłączyła się większość producentów komputerów, jest skierowana do zwykłych ludzi, którym sprzedaje się proste komputery o przyjemnym wyglądzie i prostej obsłudze. A ci, którzy drżą na myśl o rozbudowywaniu swojego komputera, mogą tu odetchnąć - nie dlatego, że Easy PC łatwiej się poddaje temu zabiegowi, ale dlatego, że po prostu przeprowadzenie takiej operacji jest fizycznie niemożliwe. Genialne. Producenci prostych pecetów wiedzą, że ci, którzy znają swoje pecety od podszewki będą trzymali się od ich dzieł z dala, ale mimo to jest całe mnóstwo potencjalnych odbiorców, konsumentów, którzy dokonają zakupu po prostu ze względu na wygląd i oszczędności - pieniędzy i przestrzeni przeznaczanej na maszynę. I cóż w tym złego?

Czy to Easy PC, czy też raczej skomputeryzowana maszynka do parzenia Cappucino pana Flasha Gordona?

znalezienie w sklepie komputera z etykietką Easy PC nie oznacza ustawowego obowiązku nabycia takiego towaru. Podobnie jak Boguś Linda ze swoimi sportami ekstremalnymi, tak też pewnie i ty, jeśli tylko wiesz jedną czy dwie rzeczy na temat peceta, nie będziesz w stanie rozstać się ze swoją beżową puszką - ani teraz, ani w przewidywalnej przyszłości. Ale mimo to wciąż można spojrzeć bardziej badawczo na tego, hmm, zagłodzonego peceta - jeśli chcesz go za takiego uważać. Jest w nim coś takiego, co nawet najbardziej skrajny konserwatysta musi zaakceptować w imię rozwoju i postępu, a co stanie się jeszcze bardziej oczywiste z chwilą masowego wypuszczenia uroczych easy-pecetów na rynek. Płyta główna FlexATX ma wymiary 19x22,5 cm, co umożliwia producentom bardziej twórcze potraktowanie idei projektu wyglądu, wytwarzanych przez nich maszyn, jak miało to na przykład miejsce w przypadku Barbie PC z Patriota pokazanego na ostatniej konferencji Intela dla producentów.

Niedotykalski

Fakt, że (prawdopodobnie) nie będziesz się w stanie nigdy dostać do bebechów swojego komputera zadowoli z pewnością twoją teściową, ale z całą pewnością wywoła to różnego rodzaju frustracje. Niezależnie jednak od tego, co będziesz czuł, ubranie sprzętu komputerowego w dziecinne ubranka z pewnością wywoła większą falę radosnej i produktywnej twórczości niż to było w przypadku konieczności trwania przy szarych blaszanych puszkach. Dzięki temu twój komputer w końcu stanie się elementem komponującym się z resztą sprzętów i całą estetyką tworzącą twoje domostwo. Jeśli jednak wewnątrz filigranowego Easy PC jest tak niewiele miejsca na dalsze rozszerzenia, to dlaczego sprzedaje się go pod hasłem "możliwość rozbudowy" idącym w parze z epitetem "prosty w obsłudze"? To proste. Przez rozbudowę producenci nie rozumieją rozpruwania komputera i dobierania się do kabli i układów w nim zagnieżdżonych. Mają tu oni na myśli zastosowany standard USB. Rozbudowa w sensie kamer wideo, joysticków i skanerów - a nie całego tego technokratycznego patosu w stylu kart 3D i RAM-u. Inicjatywa Easy PC nie ogranicza się oczywiście do jednego standardu i modelu. Niektóre będą posiadały sloty PCI i porty AGP, inne - nie. I tak na przykład E.go, o którym w tym tekście już była mowa to istny demon szyny USB, z trzema portami z tyłu, dwoma z przodu, jednym na klawiaturze i co najmniej czterema wbudowanymi w monitor. Pamiętasz o "zabytkowych częściach", o których już wspominaliśmy? Chodzi tu o porty równoległe, szeregowe i sloty ISA - prawie o wszystko to, co nie może się poszczycić prostotą plug-and-play typową dla USB. Prostota ta oznacza też szybsze startowanie systemu, a cecha "praca w mgnieniu oka" (Instantly Available) obwieszcza ci, że będziesz w stanie wyłączyć swój komputer i powrócić do przerwanej pracy w ciągu kilku sekund.

Tego warto mieć

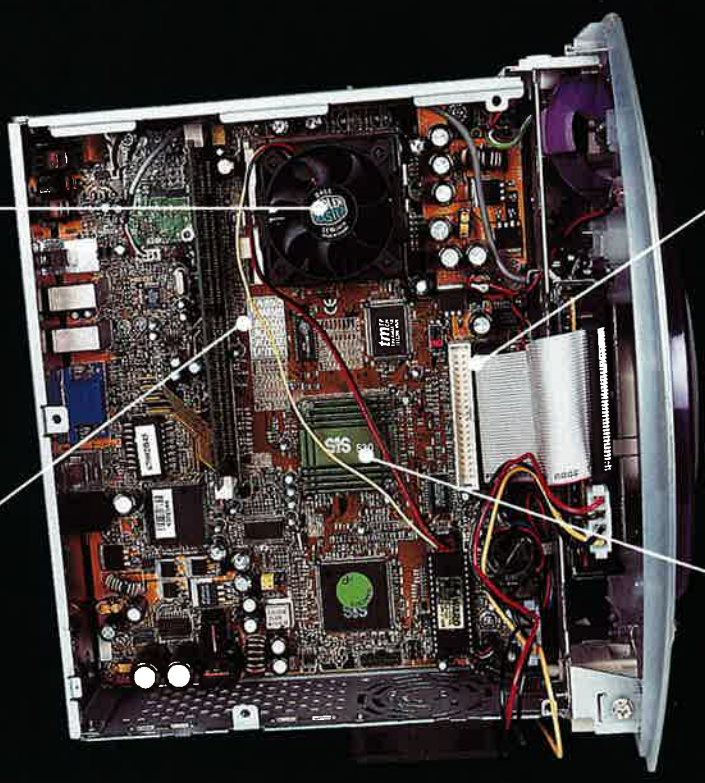
Mimo wszystko jednak należy szczerze przyznać, że Easy PC tworzone z inicjatywy Microsoftu i Intela nie dostarczą doskonałych rozwiązań, które dopasowałyby się do gustów wszystkich użytkowników. Świetnym przykładem na to jest Barbie PC Patriota, pecet skierowany do całkowicie zielonych "komputerowców", którzy swoją maszynę chcą traktować jako kolejny mebel w swoim dopieszczonym, przytulnym domku. Większość ludzi nigdy nie otwiera swoich pc-puszek - po prostu naciskają przycisk zasilania i oczekują, że wszystko będzie swobodnie działało, idea Easy PC ma wyjść naprzeciw właśnie tego typu roszczeniom. Niektóre modele będą wyposażone w całkiem miły zestaw technicznych zabawek, jak sloty PCI i porty AGP, z których skorzystają zapaleni gracze i inni eksperci, ale większość tego typu sprzętu będzie zdecydowanie wlekła się z tyłu za tym, z czym pracują prawdziwi pecetowi starzy wyjadacze chleba. Postawienie na prostotę jest atrakcyjne, ale zapłacić za to będą musieli w końcu użytkownicy oczekujący mocy. Nie jesteś pewny, czy Easy PC to rozwiązanie dla Ciebie? Ale jeśli chcesz nowinek meblowych, udaj się na razie po nową lampkę do Ikei. Kosztuje mniej i zawsze możesz wymienić żarówkę, jeśli coś pójdzie nie tak.

Oprac. Mariusz Turowski

To musi być użytkownik Easy PC

Czyż nie jest urocza?

Pewnego wieczoru udało nam się rozebrać do naga Easy PC Adventa, nazwaną E.Go. Oto rzut okiem z dachu.



Procesor
Niestety, nie ma co liczyć na nic więcej niż średniaka w postaci K-6 450MHz. Ale prawdopodobnie mniej wymagający użytkownicy, do których Easy PC jest skierowany, wcale się tym nie przejmą.

Złącze IDE
Twardy dysk, którego nie widać na obrazku, jest podłączany przez złącze IDE. Zakrywa większą część płyty głównej i jest jednym z nielicznych komponentów, który można rozbudować stosunkowo łatwo.

Slot DIMM
Łot? Nie ma miejsca na więcej RAM-u? Tak. E.go jest wyposażony tylko w 64 MB pamięci, a więc jeśli będziesz potrzebował jej więcej, pozostaje tylko jej wyłuskanie.

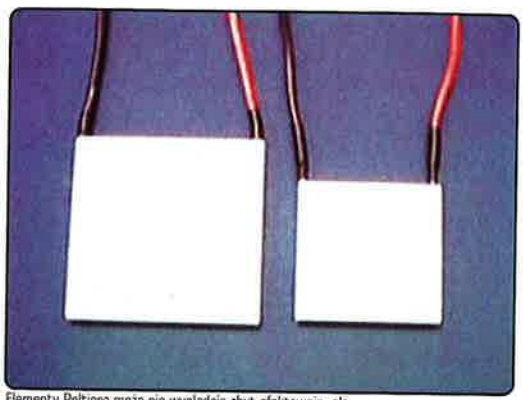
Obraz i dźwięk
Zastanawiasz się, gdzie znajdują się twoje ukochane karty Voodoo i Soundblaster Live!? - to proste: w ogóle się nie znajdują. Większość easy pecetów jest wyposażona we wbudowane w płyty główne standardowe procesory grafiki i dźwięku. Super, jeśli ma to na celu powstrzymanie ludzi przed upgradem, ale już mniej przyjemne, gdy w ten sposób chce się ich w ten sposób pozbawić możliwości zagrania w Quake 3.

Overclocking

Sztuka chłodzenia

Z overclockingiem nierozerwalnie związany jest problem chłodzenia "podkręconego" układu - jeżeli tego zaniedbasz, skutki mogą być dość przykre. W poniższym artykule przedstawimy jedną z ciekawszych metod obniżania temperatury procesora, a na deser pokażemy jak przyspieszyć GeForce.

Podstawowym systemem kontrolującym temperaturę procesora jest układ, składający się z radiatora i przymocowanego doń wentylatorka. Chociaż tego typu "chłodnica" doskonale sprawdza się w normalnym stanie procesora (tzn. bez "podkręcania") oraz przy nieznacznym overclockingu, to miłośnicy "szybkiej jazdy" będą musieli zastosować dodatkowe, wydajniejsze metody odprowadzania wydzielanego przez CPU ciepła.



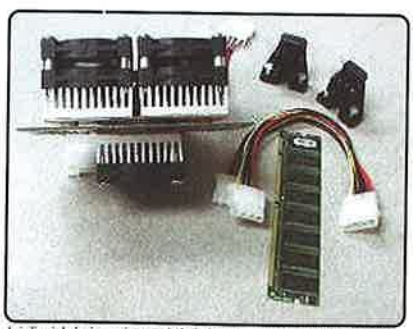
Elementy Peltiera może nie wyglądają zbyt efektownie, ale umożliwiają Ci podkręcenie procesora "na maxa".

Płytka (element) Peltiera

Często mówi się, że radiator jest pasywnym zaś wentylatorek aktywnym elementem chłodniczym. Tak naprawdę - w sensie termodynamicznym - żadne z tych urządzeń nie jest aktywne. Przykładem termodynamicznego układu aktywnego jest element Peltiera, który po podłączeniu napięcia elektrycznego potrafi "przepompowywać" ciepło z jednej strony płytki na drugą (w efekcie jedna powierzchnia układu jest gorąca a druga zimna). W trakcie pracy element wprawdzie sam wytwarza sporo ciepła, ale jest to mało istotne zważywszy, że dostępne w sprzedaży płytki Peltiera potrafią wytworzyć na swoich krańcach różnicę temperatur przekraczającą 70 stopni Celsjusza. Z tego powodu nadal należy stosować system składający się z radiatora i wiatraczka tym razem zamocowany do "gorącej" powierzchni płytki, która odciąga ciepło od samego procesora, ale sama musi być też dobrze chłodzona.

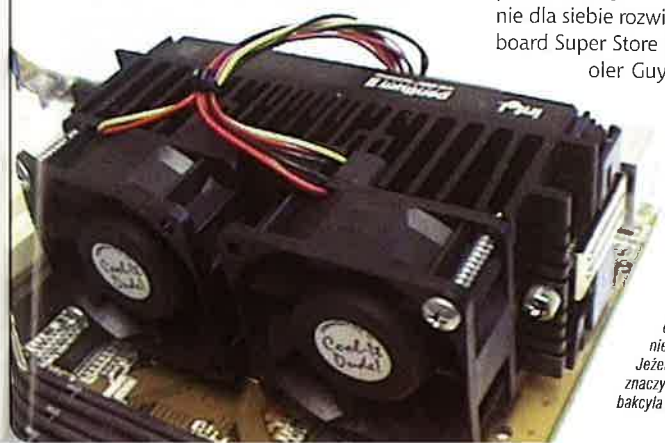
Wielką wadą systemów chłodniczych, opartych na elemencie Peltiera, jest to, że gdy jedna część układu, np. wentylatorek, zawiedzie "chłodnica" zamiast chłodzić podgrzeje procesor - w skrajnym wypadku, doprowadzając do jego fizycznego zniszczenia. Sporym problemem jest także znacznie zwiększony pobór mocy, ponieważ tylko dobrej jakości zasilacz jest w stanie sprostać wymaganiom stawianym przez płytkę Peltiera.

Mamy też dla Was kilka dobrych wiadomości - poniższe "cacka" potrafią utrzymywać cały układ w temperaturze zbliżonej do pokojowej. Na przykład cooler, oznaczony symbolem DT-P5A1, przeznaczony dla jednostek Pentium, produkowany przez firmę DesTech (www.destechinc.com), potrafi włączyć się przy 44 stopniach Celsjusza i utrzymywać temperaturę 45 stopni niezależnie od tego, co zrobisz z procesorem. Jeżeli chcesz wybrać odpowiednie dla siebie rozwiązanie, zajrzyj na Motherboard Super Store (www.mssi.com), The Cooler Guys Web Site (www.coolerguys.com) i Step Thermodynamics (www.step-thermodynamics.com).



Jeżeli miałeś nieprzyjemne doświadczenia z overclockingiem procesora, spróbuj zajrzeć na stronę internetową grupy STEP (www.step-thermodynamics.com), przeczytaj gwarancję, jaką dają na swoje produkty i przygotuj swoją kartę płatniczą.

Oprac. Janek Jankowski



Kolesie nazywający siebie "Cool Dudes" są odpowiedzialni za to wspaniałe urządzenie, oparte na elemencie Peltiera. Jeżeli nie robi na tobie wrażenia, to znaczy, że jesteś zupełnie odporny na bakcyla overclockingu.

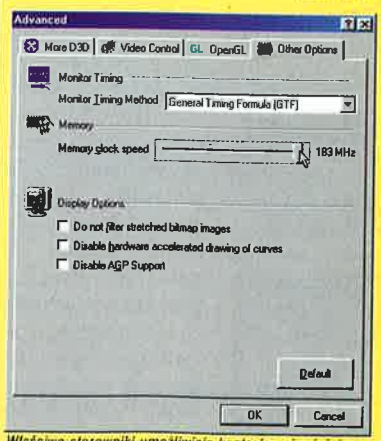
Przyspiesz to

Podkręcanie GeForce

Masz coś takiego? Dlaczego więc nie podkręcić tej karty i uzyskać kilka dodatkowych "klatek na sekundę".

Możesz powiedzieć, że pomysł podkręcania karty graficznej, będącej najnowszym osiągnięciem techniki, szczególnie tak szybkiej jak GeForce jest lekką przesadą, ale są ludzie, którzy wykorzystają każdą możliwość, by dodać kilka "klatek na sekundę" do swojego systemu. Obecnie na rynku dostępne są różne modele kart zbudowanych na bazie układu GeForce - my skupimy się na opisie sposobu podkręcania modelu Annihilator firmy Creative Labs. Podobne zasady obowiązują w przypadku overclockingu innych produktów. Jeżeli nie posiadasz odpowiedniej sekcji w oknie Właściwości ekranu, ściągnij ze strony WWW firmy Nvidia (www.nvidia.com) sterowniki referencyjne.

Posiadacze karty Creative Labs Annihilator powinni udać się na stronę WWW tej firmy i pobrać nową wersję sterowników. Oprócz rozwiązania kilku problemów, zainstalują też nowe funkcje konfiguracyjne, z których należy skorzystać przy podkręcaniu. Otwórz okno Właściwości ekranu, kliknij na przycisku Advanced i przejdź na zakładkę Blaster Control Tab, gdzie znajduje się ikonka Tweak. Kliknij ją, a następnie u dołu okna, które się pojawi, wybierz klawisz Advanced. Przejdź na zakładkę Other Options. W tym miejscu możesz zwiększyć parametr Memory clock speed, co w zasadzie odpowiada podkręceniu karty i zwiększa szybkość jej działania. Domyślnymi ustawieniami są 166MHz dla kart SDR (Single Data Rate) i 300MHz dla kart DDR (Double Data Rate). Powinieneś bez problemów przyspieszyć kartę DDR do 330MHz, oczywiście, o ile zapewnisz jej odpowiednie chłodzenie. Kartę SDR, taką jak pokazano w tym przykładzie, możesz podkręcić do 183MHz, co da Ci dodatkowe pięć - sześć klatek na sekundę więcej w grach.



Właściwe sterowniki umożliwiają kontrolę najważniejszego zegara w GeForce, odpowiedzialnego z taktowanie pamięci układu.

Jeżeli ściągniesz sterowniki referencyjne ze strony Nvidii, możesz także zwiększyć szybkość zegara taktującego rdzeń układu GeForce. Możliwe jest osiągnięcie poziomu 145MHz (przy domyślnym ustawieniu 120MHz). Efekt można dodatkowo wzmocnić przez zwiększenie szerokości pasma dostępu do pamięci, należy więc wykonać tę czynność najpierw.

Słownik użytkownika

Skanery i aparaty cyfrowe od A do Z

A

Acquire

Wczytanie obrazu

Możesz przy pomocy skanera zapisać obraz bezpośrednio do pliku, ale lepszym rozwiązaniem jest uprzednie uruchomienie edytora graficznego i skorzystanie z funkcji Acquire, w którą większość aplikacji tego typu jest wyposażona. Dzięki temu będziesz mógł skorzystać z możliwości podglądu, kadrowania czy wstępnej obróbki zeskanowanego obrazka.

C

Color depth

Głębia kolorów

Obecnie większość dostępnych w sprzedaży płaskich skanerów potrafi pracować z 36-cio bitowym kolorem. Im większa głębia kolorów (czyli więcej bitów wykorzystywanych do zapisu jednego punktu), tym wierniej skaner oddaje pierwotny obraz. 36-cio bitowy kolor w zupełności wystarcza do dobrego odtworzenia wszystkich typów obrazów łącznie z fotografiami.

Cropping

Kadrowanie

Często chcesz zeskanować tylko fragment fotografii, strony czasopisma lub innego obiektu graficznego. Przy pomocy narzędzia kadrowania, dostępnego w programie obsługi skanera, możesz zdefiniować pożądany obszar (ograniczony prostokątem), dzięki czemu skróci się czas skanowania, rozmiary pliku wynikowego będą mniejsze, a Ty nie będziesz musiał robić tego później w swoim edytorze graficznym.

Niektóre skanery sprzedawane są wraz z oprogramowaniem OCR lub przynajmniej systemem zarządzania dokumentami, który pomaga w porządkowaniu i bezpiecznym przechowywaniu zeskanowanych dokumentów.

Zbuduj ze swoich cyfrowych fotografii pokaz slajdów przy pomocy specjalnego programu w rodzaju Kai's Power Show. Wiele cyfrowych aparatów fotograficznych potrafi też sterować wyświetlaniem pokazów slajdów bezpośrednio.

D

Descreen

Skaner rejestruje rzeczywisty obraz w postaci mozaiki niewielkich punktów lub pikseli. Podczas zamiany "ciągłego" obrazu na sekwencję punktów może powstać niemiły dla oka efekt interferencji (zwany też morą) szczególnie uciążliwy, gdy skanujesz strony czasopism, które składają się z mikroskopijnych punktów powstałych w wyniku procesu zwanego rastrowaniem (stosowanego w prawie wszystkich drukarniach). Wiele skanerów zostało wyposażonych w specjalne filtry "descreen", czyli oprogramowanie redukujące lub usuwające całkowicie z zeskanowanych obrazów efekt interferencji.

Digital Camera

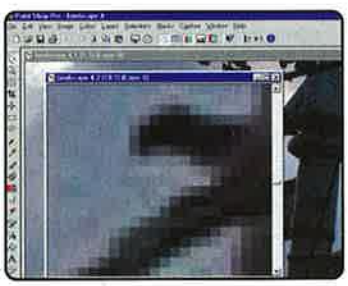
Cyfrowy aparat fotograficzny

Konwencjonalne aparaty fotograficzne rejestrują obraz na kliszy pokrytej światłoczułą emulsją chemiczną, podczas gdy aparaty cyfrowe wykorzystują w tym celu matrycę, składającą się z wielkiej liczby półprzewodnikowych elementów fotoaktywnych. Z praktycznego punktu widzenia nie ma pomiędzy nimi żadnej różnicy, poza tym, że cyfrowy aparat przechowuje zdjęcia na kartach pamięci, które możesz wykorzystywać wielokrotnie (w przeciwieństwie do tradycyjnych rolek filmu) i bardzo łatwo przesłać zapisany na nich obraz do pamięci komputera.

Digital Zoom

Cyfrowy zoom

Wiele cyfrowych aparatów fotograficznych jest wyposażonych w zestaw soczewek, umożliwiający powiększanie obiektów widocznych w kadrze (zoom optyczny) - taki sam jak w konwencjonalnych aparatach. Tańsze modele są pozbawione tej opcji, posiadają za to tak zwany zoom cyfrowy, naśladujący efekt działania odpowiednich soczewek. Niestety, w przeciwieństwie do aparatów z teleobiektywem, takie rozwiązania powodują utratę jakości powiększanych obrazów.



Cyfrowy obraz składa się z tysięcy niewielkich, jednokolorowych pikseli. Im więcej jest tych pikseli, tym bardziej "gładki" i szczegółowy obraz - większa jest też jego rozdzielczość.

F

Flatbed

Skaner płaski

Typ skanera, w którym obraz przeznaczony do skanowania układa się płasko na szklanej płycie podobnie jak w fotokopiarce. Ten rodzaj urządzeń skanujących zdobył znacznie większą popularność niż skanery bębnowe, w których strony przeznaczone do skanowania podaje się w podobny sposób jak w drukarkach. Skanery płaskie umożliwiają dokładne pozycjonowanie obrazu wejściowego, kadrowanie, podgląd i co najważniejsze nie niszczą oryginalnych dokumentów.

G

Greyscale

Odcienie szarości

Zwykle chcesz, by zeskanowane obrazy były zapisane w pełnym kolorze, ale jeżeli zajmujesz się fotografią czarno-białą lub zamierzasz wydrukować obraz uzyskany ze skanera na czarno-białej drukarce, najlepiej skorzystaj z możliwości skanowania w odcieniach szarości. Dzięki temu zaoszczędzisz sporo miejsca na dysku, ponieważ pliki graficzne zawierające obrazy w odcieniach szarości są znacznie mniejsze niż analogiczne obrazy kolorowe. Opcja skanowania w odcieniach szarości przydaje się też w przypadku dokumentów tekstowych, które mają być następnie "obrabiane" przez program OCR.

I

Interpolation

Interpolacja

Producenci skanerów z uporem "chwalą" się dwoma parametrami: rozdzielczością optyczną i (wyższą) rozdzielczością interpolowaną. Rozdzielczość optyczna jest rzeczywistą miarą poziomu szczegółowości obrazu uzyskanego ze skanera. Skany uzyskane metodą interpolacji mają co prawda większe wymiary, ale wizualnie charakteryzują się tym samym poziomem szczegółowości. Nawet najdoskonalsze oprogramowanie graficzne na świecie nie potrafi dodać do obrazu detali, które nie zostały w nim uwzględnione z powodu ograniczeń optycznych skanera.

J

JPEG

Nazwa formatu graficznego będąca skrótem od Joint Photographic Experts Group (Połączona Grupa Ekspertów Fotograficznych). Jest to

niezwykle uniwersalny format, świetnie nadający się do przechowywania cyfrowych fotografii. Jedną z najważniejszych jego cech jest bardzo wysoki stopień kompresji, umożliwiający zapisanie pełnokolorowego obrazu w niewielkim pliku (kilkadziesiąt razy mniejszym niż obraz nie skompresowany) bez widocznej utraty jakości. Cyfrowe aparaty fotograficzne standardowo przesyłają zdjęcia do pamięci komputera właśnie w postaci plików JPEG. Pliki w tym formacie królują też na stronach WWW, gdzie są bardzo powszechnie wykorzystywane.

M

Megapixel

Pierwsze cyfrowe aparaty fotograficzne były zdolne do zapisywania zdjęć nie większych niż 640x480 (w sumie około 300 tysięcy) pikseli. Były to wartości wystarczające do wyświetlania obrazów na ekranie komputera, ale do niczego więcej. Cyfrowe aparaty stały się konkurencją dla swoich konwencjonalnych odpowiedników dopiero wtedy, gdy osiągnęły rozdzielczość 1 Megapixela (czyli miliona pikseli) i umożliwiły zapisanie obrazu o wymiarach 1200x800 i większych. Wiele spośród najnowszych modeli oferuje rozdzielczość 2 Megapixeli, a nawet większą.

O

OCR

Skrót od Optical Character Recognition (optyczne rozpoznawanie znaków). Jest to bardzo zaawansowana technika programowa, umożliwiająca rozpoznawanie znaków alfanumerycznych w zeskanowanych dokumentach i konwersję tych dokumentów do postaci plików tekstowych. Oprogramowanie OCR jest powszechnie używane w zastosowaniach biznesowych, gdzie umożliwia przechowywanie korespondencji w formie łatwej do przeszukiwania edycji, ale równie dobrze może być wykorzystane do magazynowania interesujących artykułów z ulubionych czasopism lub innych drukowanych materiałów.

Cyfrowe aparaty fotograficzne używają tej samej funkcji automatycznego bilansu bieli co kamery wideo. Pozwala to robić udane fotografie w każdych warunkach - kolory wyglądają zawsze tak naturalnie, jak to tylko możliwe.

Optical Resolution

Rozdzielczość optyczna

Rozdzielczość optyczna skanera jest jedynym rzeczywistym wyznacznikiem wierności odtworzenia detali obrazu. Wielkość zwana rozdzielczością interpolowaną otrzymywana jest w wyniku stosowania "trików" programowych, które mają naśladować wyższą niż w rzeczywistości rozdzielczość wynikowego obrazu, ale tak naprawdę produkują tylko większe, bardziej rozmyte pliki graficzne.

P

Piksel

Elementarna jednostka, z której zbudowany jest obraz widoczny na ekranie Twojego monitora, a także wszystkie pliki graficzne, cyfrowe zdjęcia i skany. Piksele są małymi kwadracikami o jednolitym kolorze - z odległości, z której zwykle patrzysz na ekran zlewają się one w ciągły obraz. Im większa liczba pikseli wchodzi w skład obrazu, tym jest on bardziej szczegółowy.

Preview

Podgląd

Płaskie skanery umożliwiają podgląd obrazu przed rozpoczęciem skanowania. Urządzenie wykonuje po prostu szybkie skanowanie w bardzo małej rozdzielczości - w sam raz wystarczającej do zaprezentowania niewielkiego podglądu na ekrane, dzięki któremu użytkownik może zobaczyć na przykład czy ułożył prosto i w odpowiednim kierunku kartkę i czy obraz po zeskanowaniu będzie dostatecznie jasny. Oprogramowanie obsługujące skaner potrafi skorygować wiele problemów jeszcze przed rozpoczęciem właściwego skanowania. Możesz też z jego pomocą wybrać tylko fragment źródłowego obrazu - na przykład pojedyncze zdjęcie lub konkretny artykuł z czasopisma.

R

Red-eye Reduction

Redukcja efektu "czerwonych oczu" Podobnie jak konwencjonalne aparaty fotograficzne, także ich cyfrowi "kuzyni" posiadają wiele dodatkowych narzędzi ułatwiających uzyskanie udanego zdjęcia. Jednym z nich jest właśnie funkcja redukcji efektu "czerwonych oczu". Podczas robienia zdjęć w pomieszczeniach osiąga się to zazwyczaj, dzięki dodatkowemu, słabszemu błyskowi flesza poprzedzającego właściwe wyładowanie oświetlające scenę. Efekt "czerwonych oczu" można z powodzeniem wyretuszować także za pomocą wielu programów do edycji cyfrowych fotografii.

Resolution

Rozdzielczość

Rozdzielczość obrazka nie jest wyznacznikiem jego szczegółowości - wielkość ta jest bowiem czysto subiektywna - ale po prostu określa ilość pikseli wchodzących w jego skład. Rozdzielczość obrazka jest często wyrażana za pomocą jego rozmiaru w pikselach (np. skaner może wygenerować obraz o wymiarach 3000 x 2000 pikseli), a jeszcze częściej jako ilość pikseli przypadających na cal lub ilość kropek przypadających na cal (dpi - dots per inch). Obecnie, kiedy większość popularnych skanerów oferuje rozdzielczość optyczną 600 lub 1200 dpi, bardzo trudno znaleźć obiekt na tyle szczegółowy, by tego rzędu rozdzielczości nie wystarczały do jego wiernego odtworzenia - jest tak nawet w przypadku bardzo wysokiej jakości zdjęć.

S

Scanner

Skaner

Skanerem nazywamy urządzenie, które potrafi "odczytać" obraz (np. fotografię lub stronę z czasopisma) i zapisać go w postaci standardowego pliku graficznego na Twoim pececie. Jest to jakby przeciwieństwo drukarki: drukarka pobiera cyfrowe dane i zamienia je na papierowy wydruk, skaner zamienia zaś papierowe wydruki w cyfrowe dane.

Slideshow

Pokaz slajdów

Cyfrowe aparaty fotograficzne mają liczne przewagi nad swoimi analogowymi odpowiednikami - jedną z nich jest możliwość (przynajmniej w niektórych modelach) podłączenia przez zwykły kabel do telewizora i wyświetlania na jego ekranie pokazu slajdów. Zarówno cyfrowe aparaty, jak i skanery sprzedawane są razem z bogatym zestawem oprogramowania do edycji grafiki, z kolei wiele z tych programów umożliwia tworzenie pokazów slajdów, tym razem na ekranie monitora.

SmartMedia

Cyfrowe aparaty fotograficzne przechowują zdjęcia na specjalnych kartach pamięci, zaś karty SmartMedia są najbardziej rozpowszechnionym typem tego rodzaju nośników. Możesz przez cały czas trzymać karty we wnętrzu aparatu, a zdjęcia przenosić do pamięci komputera za pośrednictwem kabla. Innym rozwiązaniem jest dokupienie czytnika kart pamięci i przenoszenie z jego pomocą gotowych fotografii niczym plików z dyskietki. Możesz także dokupić dodatkowe karty pamięci, przydadzą się jeżeli będziesz chciał zrobić bardzo wiele zdjęć bez możliwości przenoszenia ich na bieżąco do pamięci komputera.

T

TWAIN

Standard ustanowiony, by ujednolicić komunikację pomiędzy skanerami i programami do edycji grafiki. Jeżeli posiadasz skaner i oprogramowanie kompatybilne ze standardem TWAIN, możesz wczytywać obraz ze skanera bezpośrednio do swojego programu graficznego.

W

White Balance

Bilans bieli

Podobnie jak kamery wideo (które działają w oparciu o podobne układy detekcji światła), cyfrowe aparaty fotograficzne potrafią dostosować się do różnych typów oświetlenia, automatycznie zmieniając bilans bieli tak, by dopasować go zarówno do światła sztucznego, fluorescencyjnego czy przesączającego się przez chmury i by w każdym przypadku kolory wyglądały tak naturalnie, jak to tylko możliwe. Niektóre aparaty umożliwiają ręczne ustawienie bilansu bieli, co jest bardzo przydatne w sytuacji, gdy aparat mógłby zostać "ogłupiony" przez niezwykłe warunki zewnętrzne lub nietypowy rodzaj obiektu.

Oprac. Janek Jankowski

Drukarki bez tajemnic

Szczegóły technologii i użytkowania

Drukarki pozostają najpopularniejszym urządzeniem peryferyjnym i pierwszym, w które każdy użytkownik PC powinien wyposażyć swój komputer. Chociaż dziś coraz więcej danych kierowanych jest bezpośrednio na ekran lub dysk, a drukowanie odgrywa mniejszą rolę niż dawniej, za pośrednictwem Internetu do biur i domów dociera coraz więcej informacji i w rezultacie ilość wydruków wzrasta.

Jakiego rodzaju drukarka będzie dla nas najlepsza? Istnieją dwie główne możliwości, które należy wziąć pod uwagę: drukarka atramentowa lub laserowa. Na rynku funkcjonuje także kilka innych rodzajów tych urządzeń przeznaczonych do zadań specjalistycznych. Drukarki termotransferowe (dye sublimation), działające na zasadzie sublimacji atramentu - zawierające barwnik w postaci stałej, a nawet igłowe mają pewne zastosowania w domach i biurach, lecz wartość ich sprzedaży stanowi niecałe 10 procent całości rynku.

Podstawy

Drukarki

Biuro czy nawet gospodarstwo domowe bez papieru to mit. Minie jeszcze dużo czasu, nim cokolwiek okaże się wygodniejsze w użyciu i lepsze jakościowo od wydruku. Nasz komputer wciąż będzie potrzebował drukarki. Oto garść informacji, które powinny ułatwić wybór.

Drukarki atramentowe

Nazwa drukarki atramentowej, w języku angielskim "ink-jet" (strzelająca atramentem), dobrze opisuje zasadę działania tego typu urządzenia. Z bardzo cienkich dysz drukujących, umieszczonych w głowicach, wystrzeliwane są krople płynnego atramentu, pozostawiające na papierze kolorowe punkty. Każdy centymetr kwadratowy wydruku wypełniają tysiące barwnych kropek, układających się w bardzo skomplikowane obrazy, jak i zdjęcia. W tym systemie różnica między drukowaniem w kolorze i czarno-białym polega jedynie na ilości kałamarzy z atramentem - do wydruku barwnego potrzebne są cztery pojemniki i co za tym idzie większa liczba dysz. Cecha ta sprawiła, że zdecydowanie najbardziej rozpowszechnione są właśnie drukarki atramentowe. Szacuje się, że sprzedaż "atramentówek" stanowi 70 do 80 procent całego handlu. Ceny najtańszego sprzętu tego typu wahają się w granicach 300 zł, jednak za taką sumę otrzymamy urządzenie bardzo powolne i bardzo proste. Nie można będzie na nim przygotowywać wydruków fotografii lub skomplikowanych grafik, co więcej trzeba będzie wymieniać głowice za każdym razem, kiedy będziemy przechodzili z druku czarno-białego na kolorowy.

Desk Jet 970CXi, firmy Helwett Packard, nie tylko wspaniale się prezentuje, lecz łączy wysoką jakość wydruków monochromatycznych i barwnych z szybkością pracy 12 stron na minutę.

Drukarki, które posiadają miejsce na jedną głowicę, zazwyczaj wykorzystują tylko trzy kolory: turkusowy (ang. cyan), karmazynowy (magenta) i żółty (yellow), wydruki oparte są na schemacie CMY. Aby uzyskać kolor czarny, łączy się punkty trzech kolorów podstawowych, jednak w rezultacie powstaje zazwyczaj plamka o barwie ciemnobrunatnej lub szarej.

Drukarki wyposażone w dwie głowice - w tym jedną obsługującą kolor czarny - kosztują powyżej 500 zł - generalnie za wyższą cenę otrzymujemy tu lepszą jakość wydruku. Najdroższe (około 2000 zł) są drukarki posiadające oddzielne głowice i kałamarze do poszczególnych kolorów. Dzięki temu można wymienić pojedynczy kałamarz, co ma w założeniu stanowić rozwiązanie bardziej ekonomiczne. Jeżeli rozważamy zakup drukarki atramentowej, pamiętajmy, że koszt zakupu stanowi jedynie część kosztów eksploatacji. Średnia strona wydruku czarno-białego wynosi około 10 gr., a jeśli wykonujemy wydruk zdjęcia, będzie nas to kosztować co najmniej 6 zł za stronę. Cena ta jest tak wysoka głównie ze względu na koszt papieru do wysokiej jakości wydruków barwnych - do 4 zł za arkusz.

Mimo wszystko, jeżeli chcemy drukować powiększenia fotografii, wykonanych aparatem cyfrowym lub zeskanowanych z odbitek konwencjonalnych, 6 zł za zdjęcie w formacie A4 to niewiele. Obecnie przeprowadza się wiele badań nad zmniejszeniem kosztów drukowania i zwiększeniem jego szybkości, ale prędzej spodziewać się należy drukarek szybszych niż bardziej ekonomicznych. Utrzymywanie kosztów eksploatacji na wysokim poziomie leży bowiem w interesie producentów.

Drukarki laserowe

Dawniej drukarki laserowe stanowiły ważny element rynku. Jednak choć monochromatyczny wydruk laserowy wciąż ma najwyższą jakość, wydruki kolorowe są tak kosztowne, że w wielu zastosowaniach "laserówki" wyparte zostały przez drukarki atramentowe. Ceny monochromatycznych drukarek laserowych kształtują się od 1200 zł wzwyż, a jeśli zależy nam na większej szybkości i dodatkach, jak wyspecjalizowane podajniki, lub możliwość pracy w sieci, musimy wydać 3000-4000 zł.

Istnieją dwie główne możliwości, które należy wziąć pod uwagę: drukarka atramentowa lub laserowa. Na rynku funkcjonuje także kilka innych rodzajów tych urządzeń, przeznaczonych do zadań specjalistycznych.

Podstawy

Zużycie barwników

W wielu drukarkach atramentowych do wydruków kolorowych wykorzystuje się jedną głowicę i kałamarz. Kałamarz jest bowiem podzielony na trzy komory - dla barwnika turkusowego, karmazynowego i żółtego. Dzięki temu pojemnik z barwnikami jest łatwy w montażu. Jednak jeśli na drukowanych stronach trzy podstawowe barwy nie są rozłożone równomiernie, duża ilość barwnika może się zmarnować. Jeżeli którykolwiek z trzech atramentów wyczerpie się, trzeba wymienić cały kałamarz, nawet jeśli w pozostałych komorach jest jeszcze dużo barwnika.
W niektórych drukarkach Canona i HP zamontowano więc oddzielne pojemniki dla każdego z kolorów, dzięki czemu można wymieniać je osobno. Ta technika staje się coraz popularniejsza i może przyczynić się do obniżenia kosztów eksploatacyjnych. Sytuacja stanie się jeszcze korzystniejsza, gdy głowice będą wymagały rzadszej wymiany. W drukarce Canona głowicę trzeba wymienić dopiero po dziewięciokrotnej wymianie kałamarzy.

Druk w technice laserowej fundamentalnie różni się od druku atramentowego. Głównym elementem roboczym drukarki laserowej jest bęben pokryty materiałem, który może utrzymać duży ładunek elektrostatyczny. Ładunek ten utrzymuje się jednak na bębnie tylko w ciemności. Pod działaniem światła jest on uwalniany.

W czasie drukowania każdej ze stron bęben jest najpierw otaczany ładunkiem, a następnie skanowany przez promień lasera odtwarzający na bębnie przechowywany w pamięci drukarki obraz, który ma być wydrukowany. Naładowana część powierzchni bębna przyciąga drobiny tonera, drobnoziarnistego proszku, który gdy bęben wchodzi w kontakt z papierem, przeniesiony jest na stronę pod wpływem jeszcze wyższego ładunku elektrostatycznego. W końcu podgrzane rolki wtapiają toner w papier w procesie fuzji, tworząc ostateczny obraz. Drukarki laserowe są znacznie szybsze od atramentowych - można za ich pomocą drukować do 32 stron na minutę. Wydruki są zazwyczaj tańsze - niewiele ponad 5 gr. w przypadku wydruku tekstowego i 2 zł, jeśli chodzi o wydruk kolorowy.

Proces drukowania w kolorze jest w drukarce laserowej o wiele bardziej skomplikowany niż w "atramentówce", ponieważ oprócz tonera czarnego potrzebuje ona trzech dodatkowych tonerów - turkusowego, karmazynowego i żółtego. Chociaż bęben pozostaje ten sam, zanim kolorowy obraz znajdzie się na papierze, należy nałożyć na siebie cztery warstwy kolorów. Z tego względu do druku kolorowego potrzebne są cztery zasobniki na toner i inne komponenty, których wadą są duże gabaryty. Drukarki laserowe do druku barwnego są więc wielkie i kosztowne. Cennik w tym wypadku zaczyna się na poziomie 5000 zł i, w zależności od szybkości drukowania i formatów papieru obsługiwanych przez drukarkę, może dojść do 15000 zł.

Drukarki igłowe

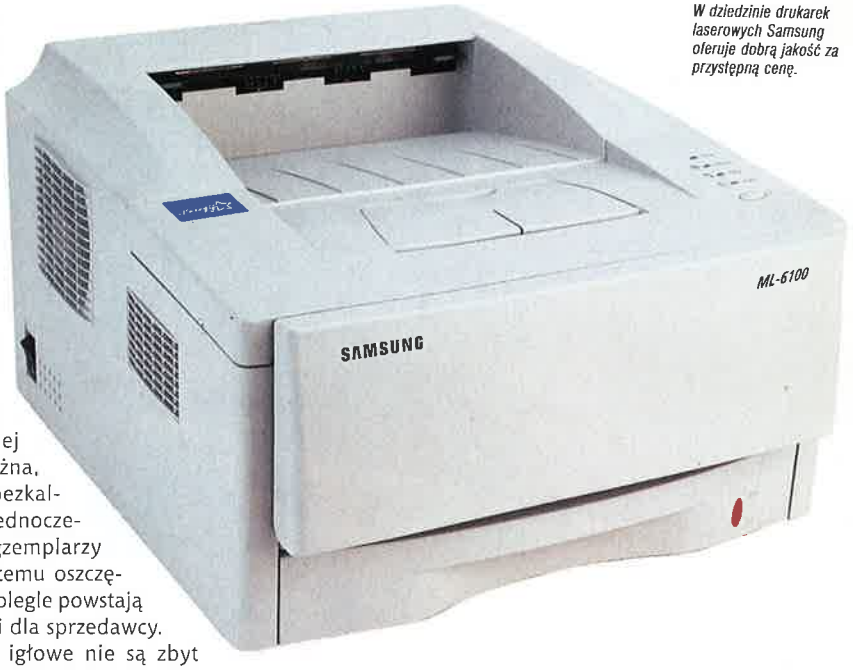
Na początku ery komputerów osobistych najpopularniejszą technologią przenoszenia danych na papier był druk za pomocą drukarek igłowych. Dziś technikę tę wykorzystuje się przede wszystkim w kasach fiskalnych i komputerach sklepowych. Ma ona w tych zastosowaniach jedną niezaprzeczalną zaletę - można za jej pomocą wykonać kilka egzemplarzy wydruku za jednym razem. W odróżnieniu od drukarek atramentowych i laserowych, "igłówki" zadrukowują papier w sposób mechaniczny. Tępo zakończone, gęsto rozstawione igły uderzają w papier przez taśmę barwiącą. Za pomocą tej techniki, zwanej kontaktową, można, stosując papier bezkalkowy, wykonać jednocześnie do trzech egzemplarzy wydruku. Dzięki temu oszczędza się czas: równolegle powstają kopie dla klienta i dla sprzedawcy. Chociaż drukarki igłowe nie są zbyt szybkie, korzystnie wypadają na tle innych w sytuacji, gdy zachodzi potrzeba błyskawicznego wydrukowania wielu egzemplarzy dokumentu.

Drukarki igłowe dzielą się na dwa typy - w zależności od liczby igieł w głowicy. Dostępne są urządzenia 24- i 9-igłowe - te pierwsze umożliwiają osiągnięcie lepszej jakości drukowanego tekstu i drukowanie prostej grafiki. Dawniej istniały także drukarki 48-igłowe, służące do drukowania tekstów w alfabecie japońskim.

Możliwość wykonywania kilku kopii jednocześnie jest chyba jedyną zaletą drukarek igłowych, ponieważ w innych dziedzinach nie dotrzymują one pola "atramentówkom" czy drukarkom laserowym. Pewną zaletę mogą jedynie stanowić niskie koszty eksploatacji - kosztują od 500 zł do ponad 10000 zł, w zależności od przystosowań.

Drukarki specjalistyczne

Istnieją drukarki oparte na jeszcze innych technologiach, jednak prawie wszystkie z nich zaprojektowane są z myślą o odbiorcy o szczególnych wymaganiach. Najdroższe z nich są drukarki termotransferowe (dye sublimation), na które trzeba wydać co najmniej 4000 zł. W urządzeniach tych substancja barwiąca jest sublimowana - ze stanu stałego zamienia się bezpośrednio w gaz. Miniaturowe drobiny barwnika w jednej chwili zamieniają się w opary, a gdy uderzą w papier, którego temperatura jest o wiele niższa, z powrotem się zestalają.



W dziedzinie drukarek laserowych Samsung oferuje dobrą jakość za przystępną cenę.

Wydruki z drukarek termotransferowych jakością nie różnią się prawie od zdjęć, urządzenia te są więc wykorzystywane przede wszystkim do wykonywania wydruków próbnych (tzw. proofów) ilustra-

W dobie rewolucyjnej miniaturyzacji drukarki pozostawały dotąd w tyle. Jednak ta malutka Brother MP 21-C stanowi wyjątek - jest nie większa niż piórnik.

Technikalia

Druk termiczny i piezoelektryczny

W drukarkach atramentowych wykorzystuje się jedną z dwóch technik. Większość producentów stosuje którąś z odmian głowicy termicznej. W tym przypadku atrament w pojemniku znajdującym się u podstawy każdej dyszy drukującej podgrzewany jest przez miniaturowe grzałki. Ciecz błyskawicznie doprowadzana jest do wrzenia, a bąbelki powstałego gazu wypychają kroplę płynu z dyszy.

Gdy grzałka przerywa pracę, kropla wpada z powrotem do pojemnika. Cykl ten powtarza się setki razy w ciągu sekundy w każdej z dysz drukujących głowicy. Jest to proces niezwykle prosty - jedynym ruchomym elementem jest tutaj kropla atramentu. Straty są niewielkie, jednak ciągle powtarzający się cykl podgrzewania doprowadza ostatecznie do zużycia dysz. To dlatego w wielu modelach drukarek głowice wymienia się przy każdej wymianie kałamarza.

Drukarki Epsona działają na innej zasadzie: w końcówce każdej dyszy zamontowana jest miniaturowa pompa. Funkcję tę pełni w istocie płytka z materiału piezoelektrycznego, który rozszerza się pod wpływem napięcia elektrycznego. Rozprężając się, płytka wypycha kroplę atramentu z końcówki dyszy. Głowica piezoelektryczna funkcjonuje tak długo, jak sama drukarka, należy więc jedynie uzupełniać atrament. Jednak w praktyce rozwiązanie to przynosi nikłe korzyści finansowe, ponieważ kałamarze kosztują tyle, co zespół kałamarz-głowica w przypadku głowic termicznych. System trzeba zabezpieczyć przed dostaniem się do kałamarza powietrza, więc zużycie atramentu jest większe niż w głowicach termicznych. Do napełnienia kałamarza trzeba każdorazowo zużyć ponad 10 cm sześciennych barwnika. Pozostałości przechowywane są w skomplikowanym systemie lejków i podkładek, który niektórzy nazywają "pieluszką".

Oba systemy pozwalają na uzyskanie odpowiedniej rozdzielczości w reprodukcjach fotografii, grafiki i tekstu.

Jeśli zależy nam na luksusie uzyskiwania kolorów metalicznych, najwyższej jakości wydrukach barwnych i możliwości drukowania na arkuszach octanowych, drukarka termotransferowa Alps model 1300 może okazać się dla nas idealnym rozwiązaniem.

cji i całych stron publikacji. Ich wysoka cena i stosunkowo mała szybkość sprawiają, że nie znajdują innych zastosowań.

W procesie Micro-Dry, opracowanym przez firmę Alps, wykorzystuje się zjawisko podobne do sublimacji, lecz przy o wiele niższych kosztach. Jego zaletą jest możliwość wykonywania wydruków światłotrwałych, wadą - wysoki koszt materiałów eksploatacyjnych. Poza tym każda strona musi przejść przez drukarkę cztery razy - za każdym przejściem nakładana jest na nią warstwa innego koloru, co sprawia, że urządzenie jest bardzo powolne. Jednak produkt końcowy odznacza się bardzo wysoką klasą nieporównywalną z jakością wydruków atramentowych. W drukarkach firmy Tektronix, niedawno przejętej przez Xerox, wykorzystywany jest barwnik stały. Jakość wydruków jest podobna jak w przypadku barwnych wydruków laserowych, a urządzenia te są mniej skomplikowane. Atrament ma w nich postać bloczków, można go więc łatwo uzupełniać. Mechanizm drukujący jest mniejszy niż w drukarce laserowej, jednak ceny tego typu sprzętu nie spadają poniżej granicy 10000 zł, więc wykorzystywany jest on do zastosowań profesjonalnych.

Żargon

CMYK
Turkusowy (cyan), karmazynowy (magenta), żółty (yellow) oraz czarny to cztery kolory podstawowe w poligrafii.

Bęben
Cylinder pokryty substancją zatrzymującą ładunek elektrostatyczny, na który nanoszony jest toner nakładany następnie na papier.

Dupleks
Druk dwustronny, na obu stronach kartki - zazwyczaj odbywa się to poprzez ponowne podanie odwróconej kartki.

Fuser
Urządzenie składające z się dwóch rolek, których funkcja polega na utrwaleniu drobin tonera na papierze pod działaniem wysokiej temperatury.

Micro dry
Technologia drukowania opracowana przez firmę Alps, w której barwnik przenoszony jest na papier za pośrednictwem arkusza z tworzywa sztucznego.

Tacka wieloczynnościowa
Pomocniczy podajnik papieru, który może obsługiwać wiele formatów papieru - koperty, kartki pocztowe i formaty niestandardowe.

Papier bezkalkowy
Papier, który kopiuje się na podłożoną pod spód kartkę bez pośrednictwa kalki, dzięki specjalnej powłoce.

Papier fotograficzny
Papier pokryty specjalną powłoką, dzięki której na wydrukach z drukarek atramentowych uzyskuje się wysoką rozdzielczość.

Papier biurowy
Standardowy papier, który wykorzystuje się również w kserokopiarkach.

Głowica drukująca
Urządzenie, w którym znajdują się dysze (w drukarkach atramentowych) lub igły (w igłowych). Przebiegając całą drukowaną stronę linia po linii, punkt po punkcie, pozostawia na niej kolorowe plamki tworzące obraz.

Druk igłowy
Technika druku za pomocą zestawu igieł, które zostawiają na papierze ślady, uderzając w kartkę przez taśmę barwiącą.

Druk termotransferowy
Technika, w której barwnik przenoszony jest na papier w postaci oparów - nie zaś kropel.

Druk atramentowy
Technika, w której z dysz głowicy wylatują w kierunku papieru małe krople atramentu.

Druk laserowy
Technika, w której barwnik w postaci proszku (toner) przyciągany jest przez naładowane elektrycznie obszary bębna pokrytego powłoką światłoczułą, a następnie przenoszony na papier.

Światłoczuły
Zmieniający swe właściwości pod wpływem światła. W drukarce laserowej światłoczuła powłoka pod wpływem światła laserowego uwalnia ładunek elektrostatyczny.

Rozdzielczość
Liczba wydrukowanych punktów mieszczących się na danej powierzchni.

Porady

Nie polegajmy na rozdzielczości

Niektórzy wybierają drukarkę wyłącznie na podstawie podanej na opakowaniu wartości rozdzielczości. Zdawałoby się, że im więcej punktów mieści się na określonym obszarze, tym więcej szczegółów będzie uwidocznionych na wydruku, a więc jego jakość będzie lepsza. W rzeczywistości istotne znacznie mają także inne elementy. Niektóre z nich mają związek ze sposobem, w jaki oko ludzkie postrzega kolory. Wiele wydruków zdjęć wygląda dobrze, mimo niskiej rozdzielczości właśnie ze względu na dużą liczbę kolorów. Helwett Packard, główny przeciwnik pogoni za coraz większą rozdzielczością, ma do zaoferowania dwie propozycje: drukarkę atramentową pracującą w rozdzielczości 2400 dpi - większej niż jakiekolwiek inne urządzenie tego typu - oraz alternatywnie - w trybie PhotoRet III. PhotoRet III jest techniką, pozwalającą umieścić w jednostkowym punkcie większą liczbę kropel atramentu, dzięki czemu uzyskuje się szerszą gamę kolorów. Chociaż rozdzielczość takiego obrazu wynosi jedynie 300 dpi, to jakość wydruku wydaje się identyczna z obrazem wygenerowanym w trybie 2400 dpi, a jego przygotowanie trwa o połowę krócej.
HP twierdzi, że wprowadził tryb 2400 dpi, tylko po to, by nie stracić rynku. Chociaż kupując urządzenie elektroniczne trzeba polegać na charakterystykach technicznych, nie należy opierać się wyłącznie na rozdzielczości. Jeśli to tylko możliwe, poprośmy o próbny wydruk z drukarki, którą zamierzamy nabyć.

Wnioski

W najpopularniejszych zastosowaniach wybór ogranicza się więc do drukarki atramentowej lub laserowej, a jeżeli zależy nam na wydrukach barwnych, jedynym praktycznym rozwiązaniem jest drukarka atramentowa. Urządzenia tego typu kosztują od 300 do 2000 zł, ceny są więc dość przystępne, a szybkość pracy dochodzi do 10 stron na minutę. Należy przy tym mieć na uwadze wysokie koszty eksploatacyjne drukarek atramentowych - zapasowy pojemnik atramentu kosztuje od 100 do 150 zł.

Drukarki laserowe mogą być brane pod uwagę w przypadku wydruków monochromatycznych, jednak jakością wydruków barwnych, ani ceną nie mogą konkurować z "atramentówkami", mimo że są od nich szybsze.

Oprac. Piotr Domański

Najlepsza kierownica również w wersji PC

PS/PC TWIN TURBO

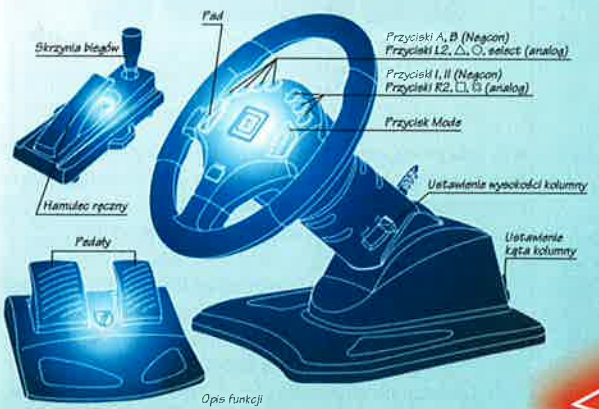
NOWOŚĆ

379 zł
Sugerowana cena detaliczna

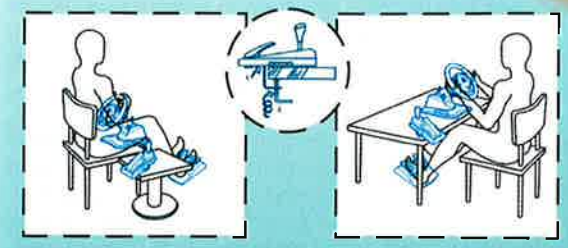
„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)

- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja



Opis funkcji


Możliwość instalacji między udami i na stole.

Poznaj potęgę kontrolerów PlayStation na PC

89,90 zł
Sugerowana cena detaliczna

- Przejściówka do PC umożliwiająca podłączenie wszystkich konstrolerów z PlayStation
- Wykorzystuje możliwości Dual Shocka
- Umożliwia podłączenie 2 kontrolerów przez Gameport i port drukarki
- Działa ze wszystkimi grami PC i emulatorami
- Zawiera dyskietkę ze sterowanikami i instrukcję w języku polskim

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

TECHNOLOGY INNOVATION

MANTA

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPIK

Nowości sprzętowe

Połączone korporacje Via Technologies oraz Cyrix zaprezentowały najnowszą konstrukcję procesora pracującego z magistralą 133MHz oraz zawierającego 256KB pamięci cache drugiego poziomu. W VIA Cyrix III zaimplementowano także technologię 3DNow!, dzięki której będzie on wydajniejszy w aplikacjach, wykorzystujących środowisko trójwymiarowe. Najciekawszy jest fakt, że instaluje się go w złączu... Socket 370, przewidzianym do tej pory jedynie do obsługi procesorów Intela. Układ pracujący z zegarem 533MHz wykonany został w procesie technologicznym 0.18 mikrona. Cena układu została ustalona na poziomie 99 dolarów USA.
www.via.com.tw

***

Rynek przenośnych odtwarzaczy MP3 żyje! Firma Hephzibach Industries zaprezentowała urządzenie nazwane Netten N-320. Jest to produkt podobny do oferowanych przez inne firmy, jednakże ma z nimi konkurować ceną. Ważący 70 gramów odtwarzacz posiada wbudowane 48 megabajtów pamięci i może być rozszerzony o dalsze 32 za pomocą modułów Memory Card. System MegaBass oraz equalizer z trzema predefiniowanymi ustawieniami Classic, Rock i Jazz pozwalają na dobranie parametrów dźwięku najlepiej odpowiadających słuchaczowi. Nie można pominąć faktu, że N-320 jest w stanie nagrywać dźwięk poprzez wbudowany mikrofon.
www.netten21.com

***

Do oferty poznańskiej Cadeny Systems wprowadzono nową kamerę cyfrową firmy Samsung, model AnyCam MPC-C10. Urządzenie wyposażone jest w interfejs USB oraz bardzo rozbudowany pakiet oprogramowania. Kamera jest kompatybilna z komputerami standardu PC oraz Macintosh (wymagany MacOS 8.5).

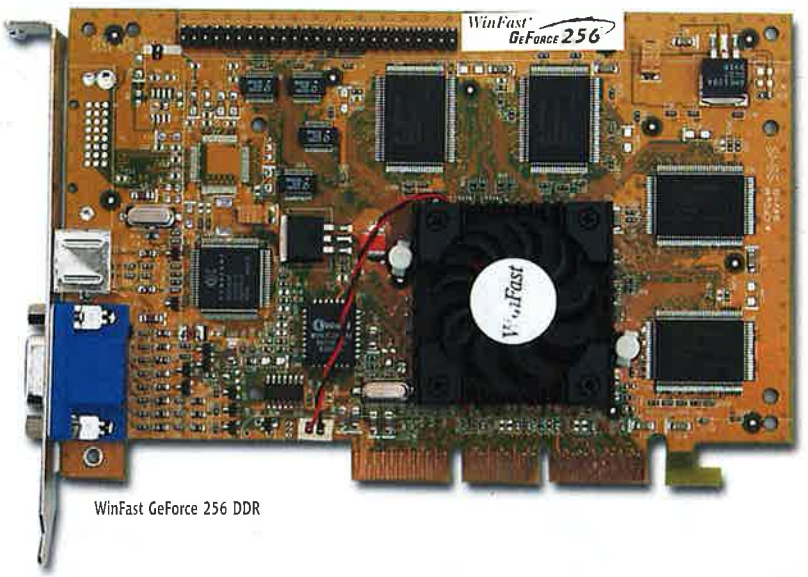
WinFast GeForce 256

Nowe, szybkie... czy aby na pewno...

Już myślałem, że na rynku akceleratorów graficznych nic nie będzie w stanie zagrozić supremacji trzech firm produkujących układy, czyli nVidii, 3dfx oraz S3. Nagle, w Internecie zaczęły pojawiać się najpierw niepewne, a później zweryfikowane, czyli prawdziwe doniesienia o konstrukcjach kilku firm. Jedną z nich zaprezentuję w drugiej części tekstu.

Maciej Lewczuk

Firma Leadtek zajmuje się projektowaniem kart graficznych, muzycznych oraz innych związanych z szeroko pojętymi multimediami. Najnowsze konstrukcje to między innymi urządzenia zawierające wbudowaną kość firmy nVidia, GeForce 256. Otrzymaliśmy do testów egzemplarz, wykorzystujący wspomniany chip oraz moduły pamięci Double Data Rate SGRAM. Dzięki zastosowaniu tych kości, umożliwiono przetwarzanie danych z podwójną prędkością (2*150MHz), co zwiększa wydajność karty podczas pracy z aplikacjami, które ładują do pamięci akceleratora duże ilości danych, na przykład bitmapy o rozdzielczości 2048 na 2048 punktów.



WinFast GeForce 256 DDR

O technologii Transform & Lighting pisaliśmy już w numerze lutowym, lecz przypomnę, że jest to obsługiwanie tych właśnie części obliczeń grafiki trójwymiarowej przez kość graficzną, odciążając jednocześnie procesor komputera. Dzięki temu aplikacje napisane w taki sposób, by wykorzystać moc drzemiącą w akceleratorze GeForce 256, zyskują na szybkości działania. Co prawda nie jest ich jeszcze zbyt wiele, lecz w zapowiedziach wydawniczych firm produkujących głównie gry komputerowe znajduje się dość dużo pozycji, które będą wykorzystywały T&L.

Dość ogólników, a teraz coś z zupełnie innej beczki... Przepraszam zagalopowałem się. Leadtek WinFast GeForce 256 jest kartą, która osiągnęła najlepsze wyniki w większości kategorii naszych redakcyjnych testów, a znamiennym jest fakt, że dokonano ich w tym samym środowisku co poprzednie i sterownikach dostarczonych razem z urządzeniem. W zestawie znajdziemy między innymi samą kartę, przewód łączący ją z dowolnym urządzeniem zewnętrznym, magnetowidem, kamkorderem czy telewizorem, wyposażonym w złącze S-VHS, instrukcję obsługi oraz pakiet oprogramowania.

Instalacja przebiega raczej bezproblemowo, gdyż po włożeniu jej do gniazda AGP i uruchomieniu system automatycznie rozpoznaje nowy sprzęt i instaluje sterowniki z płytki dostarczonej przez producenta. Obsługiwane są Windows '95, '98, NT 4.0, a także nowe okienka 2000. Dodatkowo producent umieścił tam poprawki potrzebne, by obsłużyć poprawnie szynę AGP przez większość chipsetów płyt głównych. Obraz generowany przez kartę jest doskonałej jakości, a to dzięki zintegrowanemu układowi RAMDAC pracującemu z częstotliwością 350MHz. O wydajności ogólnej możecie się przekonać, studiując tabelkę wyników. Przestrzec należy wszystkich użytkowników płyt głównych Super Spcket7, gdyż większość z nich posiada wbudowane regulatory napięcia, które mogą po prostu odmówić pracy, gdy zainstalujemy karty z układem GeForce, ponieważ potrzebują one wielkiej ilości energii elektrycznej. Dotyczy to wszystkich egzemplarzy produkowanych przez większość firm.

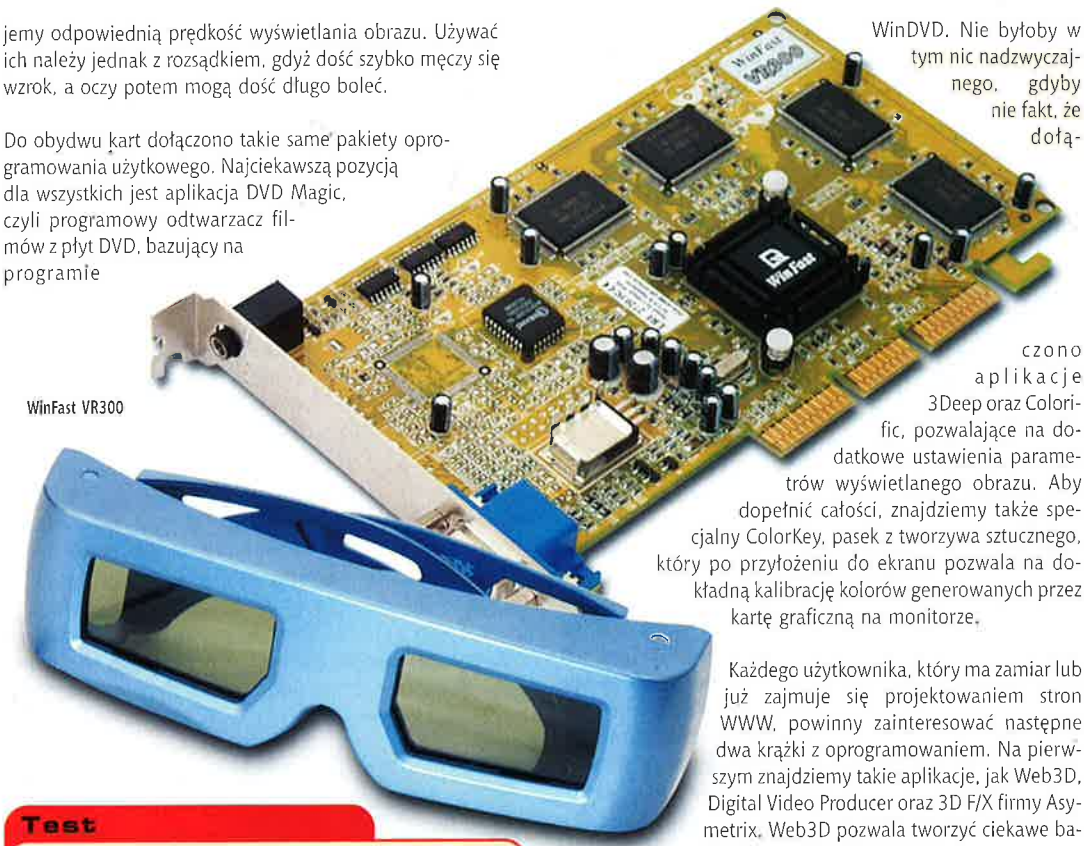
Drugą z testowanych kart jest najnowszy produkt Leadteka, czyli WinFast VR300. Jest to urządzenie zbudowane na bazie akceleratora, opracowanego przez laboratoria firmy Silicon Integrated Systems Corporation (SiS), która do tej pory była bardziej znana jako producent układów sterujących logiką w płytach głównych. Ostatnimi czasy przebąkiwano, że firma ta nie ma świeżych pomysłów, aż tu nagle zostaliśmy zaskoczeni układem SIS 300, który według zapowiedzi ma być konkurencją dla najnowszych akceleratorów graficznych. Czy tak jest naprawdę, przekonacie się, czytając dalszą część artykułu. Według opisów producenta, kość charakteryzuje się między innymi pełnym wsparciem dla magistrali AGP 2x pracującej z prędkością 133MHz, co powinno zapewnić transfer danych rzędu jednego gigabajta na sekundę. Jest to praktycznie taka sama wartość, jaką mogą uzyskać inne karty pracujące z magistralą AGP 4x przy 66MHz. 128 bitowa konstrukcja potrafi obsłużyć większość dostępnych obecnie efektów specjalnych, wśród których mogę wymienić takie, jak wypełnianie trapezoidalne.

Układ RAMDAC, pracujący z częstotliwością 350 MHz, zapewnia generowanie obrazu o bardzo dobrej jakości. W układ wbudowano funkcję kompensacji ruchu, wykorzystywaną przy dekompresji filmów zapisanych w formacie MPEG-2 na krążkach DVD. Opcjonalnie karta może posiadać specjalne wyprowadzenie sygnału wideo, tak zwane cyfrowe wyjście sygnału graficznego, które umożliwia pominięcie podwójnej konwersji sygnału pomiędzy cyfrowym a analogowym i na odwrót. Jest to bardzo istotne przy podłączaniu nowych paneli LCD, które dzięki takiemu rozwiązaniu oferują bardzo wysoką jakość obrazu.
W zestawie oprócz sterowników i pakietu oprogramowania, znajdziemy także specjalne okulary, które podłączone do wyjścia na karcie graficznej pozwolą na uzyskanie przedziwnych wrażeń wizualnych podczas zabawy z aplikacjami trójwymiarowymi. Można korzystać z oferowanych przez nie efektów w każdej aplikacji pracującej pod kontrolą Direct3D oraz OpenGL, lecz dobre rezultaty uzyskać można jedynie, gdy obraz wyświetlany jest dość dużą ilością klatek na sekundę. Niestety, przy niektórych grach można ich używać jedynie w rozdzielczości 640 na 480 punktów, ponieważ tylko w tym wypadku uzysku-

DDR i WinFast VR300

jemy odpowiednią prędkość wyświetlania obrazu. Używać ich należy jednak z rozsądkiem, gdyż dość szybko męczy się wzrok, a oczy potem mogą dość długo boleć.

Do obydwu kart dołączono takie same pakiety oprogramowania użytkowego. Najciekawszą pozycją dla wszystkich jest aplikacja DVD Magic, czyli programowy odtwarzacz filmów z płyt DVD, bazujący na programie WinDVD. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że dołączono aplikacje 3Deep oraz Colorific, pozwalające na dodatkowe ustawienia parametrów wyświetlanego obrazu. Aby dopełnić całości, znajdziemy także specjalny ColorKey, pasek z tworzywa sztucznego, który po przyłożeniu do ekranu pozwala na dokładną kalibrację kolorów generowanych przez kartę graficzną na monitorze.



WinFast VR300

Każdego użytkownika, który ma zamiar lub już zajmuje się projektowaniem stron WWW, powinny zainteresować następne dwa krążki z oprogramowaniem. Na pierwszym znajdziemy takie aplikacje, jak Web3D, Digital Video Producer oraz 3D F/X firmy Asymetrix. Web3D pozwala tworzyć ciekawe bannery, przyciski, a także tła, dzięki którym witryny nabiorą naprawdę profesjonalnego wyglądu. Digital Video Producer umożliwia edycję filmów i animacji oraz ich optymalizację pod kątem wykorzystania na stronach WWW. 3D F/X jest narzędziem do edycji scen trójwymiarowych. Drugi CD zawiera między innymi przeglądarkę WWW InternetExplorer, program służący do oglądania sekwencji wideo poprzez Internet, jak również aplikacje pozwalające na tworzenie środowisk VRML.

Obu nowoczesnym konstrukcjom niewiele można zarzucić, jeśli weźmiemy pod uwagę całość zestawów, czyli karty oraz oprogramowanie. Powinny one zainteresować szczególnie osoby zajmujące się tak zabawą, jak i rozwijaniem swoich umiejętności w tworzeniu prywatnych serwisów internetowych, a także amatorów filmów zapisanych na krążkach DVD. □

Test

Kategoria	Jedn.	WinFast GeForce 256/DDR	WinFast VR300	Asus V6600	Asus V6800
GL Quake					
640x480	fps	249,4	16,3	140,5	247,8
800x600	fps	179,7	13,7	108,6	177,3
1024x768	fps	116,7	12	75,4	115,4
Quake II					
640x480	fps	144,4	51,4	114,8	143,8
800x600	fps	141,8	35,2	104,5	140,7
1024x768	fps	123,6	22,2	85,5	123,2
1600x1200	fps	58,8	7,3	47,2	58,8
Q3 demo 1.08					
640x480	fps	66,2	46,8	77,9	68,5
800x600	fps	65,8	45,1	75,7	66,3
1024x768	fps	64,8	32,5	68,4	64,3
1600x1200	fps	52,3	12,8	37,9	39,4
High Quality	fps	69,9	15,1	56	59,8
Normal	fps	71,7	35,5	68,3	70,2
Fastest	fps	66,7	48,2	78,8	65,8
Turok					
D3D 640x480	fps	**131,8**	116,8	146,3	96,2
D3D 800x600	fps	**131**	103,6	120,8	93,1
Turok 2					
640x480	fps	52,3	52,8	52,2	49,8
800x600	fps	56,1	52,1	52,8	47,5
1024x768	fps	55,8	45,1	50,3	46,8
Incoming 16 bit					
640x480	fps	108,1	89,84	59,14	78,5
800x600	fps	111,4	62,96	59,13	78,51
1024x768	fps	115,61	40,47	58,67	78,68
Incoming 32 bit					
640x480	fps	108,31	69,87	58,17	77,85
800x600	fps	111,84	48,48	57,65	76,43
1024x768	fps	112,08	28,62	56,18	75,39
3D Mark 99 Max					
800x600x16	3DMarks	5038	4683	3996	4518
3D Mark 2000					
Default Benchmark	3DMarks	3619	1371	x	3573
Final Reality					
3DR	Marks	5,54	4,32	4,72	4,95
2DR	Marks	5,09	5,1	5,07	5,08
Overall	R Marks	5,72	4,14	4,99	4,77

INFO • INFO • INFO • INFO • INFO

WinFast GeForce 256 DDR

Dane techniczne:
procesor: nVidia GeForce 256
magistrala: AGP 4x,2x
pamięć: 32MB SGRAM DDR
wyjścia TV: S-VHS

Dostarczył:
Gasco International S.C.
ul. Juliusza Lea 210
30-133 Kraków
tel. (0 12) 637 00 97
fax (0 12) 623 19 29

Plusy
- bogaty zestaw oprogramowania
- bardzo wysoka wydajność

Internet:
www.gasco.com.pl
www.leadtek.com.tw

Minusy
- cena

Cena:
1400 zł

INFO • INFO • INFO • INFO • INFO

WinFast VR300

Dane techniczne:
procesor: SIS 300
magistrala: AGP 2x
pamięć: 16MB SGRAM
wyjścia: na "okulary"

Dostarczył:
Gasco International S.C.
ul. Juliusza Lea 210
30-133 Kraków
tel. (0 12) 637 00 97
fax (0 12) 623 19 29

Plusy
- bogaty zestaw oprogramowania
- dołączone specjalne okulary

Internet:
www.gasco.com.pl
www.leadtek.com.tw

Minusy
- niska wydajność

Cena:
505 zł

Nowości sprzętowe

Oto podstawowe dane techniczne produktu:
- sensor obrazu: 1/4" CCD
- układ optyczny: F2.0, f=4,3 mm
- minimalne oświetlenie: 6 luxów
- maksymalna rozdzielczość: 692 x 504 piksele
- maksymalne odświeżanie obrazu: 30 klatek/sekundę (przy roz. 352 x 288)
- wbudowany mikrofon
- oprogramowanie Video Office (do rejestracji filmów wideo i przesyłania ich za pośrednictwem e-maila); PC Snoop SE (do ochrony sprzętu przed niepowołanymi osobami, rejestruje w sposób niezauważony wszelki ruch po oddaleniu się właściciela od komputera); Picture Draw 2000 (edytor graficzny)
- sterownik w standardzie TWAIN

Sugerowana cena dla końcowego użytkownika kamery Samsung MPC-C10 wynosi 418 zł + VAT.

www.cadena.com.pl

***

Firma Abit, producent kontrolera Hot Rod 66 pozwalającego na wykorzystanie pełnych możliwości dysków twardych pracujących w trybie Ultra ATA 66 na starszych modelach płyt nie posiadających takich możliwości, zaproponowała nową wersję tego urządzenia. Nowy model oprócz obsługi nowego trybu Ultra ATA 100 pozwala na wykorzystanie w systemie dysków twardych o pojemności do 128GB. Jak przystało na nowoczesny sprzęt, dostarczono sterowniki do takich systemów, jak DOS, Windows 95, 98, 2000 oraz NT 4.

www.abit.com.tw

***

POWER GENE to najnowsza karta graficzna firmy Power Color, stworzona z myślą o wymagających graczach komputerowych. Jest to model karty graficznej, bazujący na chipsecie nVidia GeForce 256, obsługujący magistralę AGP X2/X4.

Power Gene GeForce 256 została wyposażona w 32MB pamięci SDRAM.

350-megahercowy RAMDAC pozwala na uzyskanie rozdzielczości 2048x1536 pikseli w 32-bitowym kolorze, przy odświeżaniu 60 Hz. Karta obsługuje następujące standardy: Direct 3D, Direct Draw, Direct Video, Active X, Direct X, Open GL ICD, QuickDraw.

Dzięki tym wszystkim możliwościom, karta Power Gene GeForce 256 pozwala na uzyskanie bardzo realistycznych obrazów. Dodatkowo zaawansowane cechy 3D wzbogacają wrażenia optyczne, a należą do nich: Alpha Blending, Anisotropic Filtering, Anti-Aliasing oraz Bilinear Filtering.

Karta posiada wyjście TV. Dodatkowo opakowanie zawiera instrukcję obsługi, płytę CD ze sterownikami i narzędziami oraz bonus - dwie gry i oprogramowanie Win DVD.

SNIPER2 to kolejny model marki Power Color oparty na procesorze Riva TNT2 M64. Na szczególną uwagę zasługuje zaproponowane przez producenta rozwiązanie 3 w 1, czyli 3D VGA + Wejście video + Wyjście TV. Pozwala to na nowe zastosowania typu video konferencje, domowe studio filmowe, czy gry 3D na telewizorze.

Nowości sprzętowe

Główne parametry modelu SNIPER2 to: AGP x2, pamięć grafiki 32MB SDRAM, częstotliwość RAMDAC 300 MHz, obsługiwane standardy to Direct 3D, Direct X, Open GL. Opakowanie karty dodatkowo zawiera oprogramowanie Win DVD.
Sugerowana przez dystrybutora cena detaliczna nowych kart Power Color to:
Power Gene = 1200.00 zł brutto
Sniper2 = 540.00 zł brutto

www.ab.com.pl

***

Dysk Cheetach X15, firmy Seagate, jest pierwszą konstrukcją, której talerze wirują z zawrotną prędkością 15 000 obrotów na minutę. Czas dostępu wynosi 3.9 milisekundy. Oprócz dostępnych do niedawna napędów o pojemności 18 gigabajtów na rynku powinno pojawić się jeszcze kilka nowych dysków. System 3D Defence (Drive Defense, Data Defense, Diagnostic Defense) ma za zadanie chronić urządzenie przed usterkami, a użytkowników przed utratą cennych danych. Opcjonalnie dyski mają być wyposażone w bufor o pojemności do 16MB.

www.seagate.com

***

Aparat cyfrowy Nikon D1 jest dość ciekawą konstrukcją. Charakteryzuje się maksymalną rozdzielczością 2000 na 1312 punktów, oraz czułością od 200 do 1600 ISO. Element światłoczuły ma wymiary 23.7 milimetrów na 15.6 milimetrów i jest w stanie odczytać 2 740 000 punktów obrazu. Przy kompresji 1 do 16 możemy wykonać do 195 zdjęć, a bez jakiejkolwiek utraty jakości maksymalnie siedem. Dane przechowywane są na kartach typu Compact Flash.

www.nikon.com

***

Firma MicroStar oficjalnie zaprezentowała wersję handlową nowoczesnego akceleratora grafiki 2D / 3D na układzie nVidia G-Force. Karta MS-8809 znajdzie się w ofercie TORNADO od połowy lutego 2000.
Microstar MS-8809 z 256 bitowym układem G-Force doskonale sprawdza się zarówno na polu oprogramowania multimedialnego (gry, programy edukacyjne, programy prezentacyjne).

Asus P3W-E

Nowa osiemsetdziesiątka

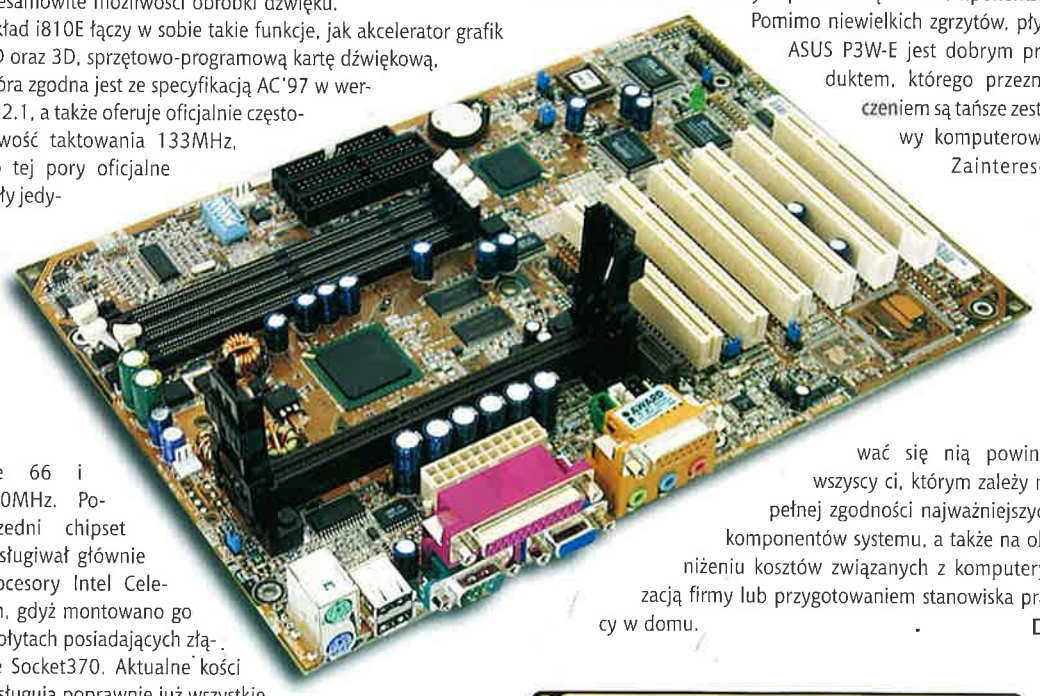
Ostatnimi czasy pojawia się bardzo wiele podzespołów komputerowych, zbudowanych przy wykorzystaniu poprawionych bądź ulepszonych układów. Nie dotyczy to jednak jedynie kart graficznych czy muzycznych, ale także płyt głównych. Producenci chipsetów starają się konstruować nowe, a w międzyczasie proponować klientom nowsze wersje poprzednich kości.
Tym razem mowa jest o płycie głównej firmy ASUS, która została skonstruowana przy użyciu układów logicznych Intel 810E. Jest to poprawiony zestaw kości, poprzednio oznaczany jako i810. W czym lepszy jest aktualny chipset od poprzednika? Odpowiedzi na to pytanie postaram się udzielić w dalszej części artykułu.

Maciej Lewczuk

i810E integruje w sobie kilka funkcji, które do tej pory obsługiwane były przez karty rozszerzeń oraz dodatkowe moduły. Dzięki takiemu posunięciu osiągnięto kompromis pomiędzy elastycznością rozbudowy, wydajnością systemu, a ceną zestawu zawierającego urządzenie, takie jak Asus P3W-E. Osobiście nie jestem zwolennikiem wszelkiego typu konstrukcji All-In-One (wszystko w jednym), lecz to tylko moja subiektywna opinia. Znam wiele osób, które preferują tego typu rozwiązania właśnie z powodu niższych kosztów uzyskania pełnego, funkcjonalnego komputera, kosztem możliwości jego późniejszej rozbudowy. Wszakże w biurach czy sklepach nie jest potrzebny bardzo wydajny akcelerator, czy karta muzyczna posiadająca niesamowite możliwości obróbki dźwięku.
Układ i810E łączy w sobie takie funkcje, jak akcelerator grafik 2D oraz 3D, sprzętowo-programową kartę dźwiękową, która zgodna jest ze specyfikacją AC'97 w wersji 2.1, a także oferuje oficjalnie częstotliwość taktowania 133MHz, do tej pory oficjalne były jedynie 66 i 100MHz. Poprzedni chipset obsługiwał głównie procesory Intel Celeron, gdyż montowano go w płytach posiadających złącze Socket370. Aktualne kości obsługują poprawnie już wszystkie procesory, a obsadza się je w gnieździe Slot 1. Maksymalną ilością pamięci, którą zdolna jest kontrolować elektronika płyty to 512MB, instalowane w trzech złączach na moduły DIMM. Zintegrowany kontroler IDE obsługuje napędy wymagające protokołu UltraATA/66. W sześciu łączach PCI możemy umieścić różne karty rozszerzające możliwości systemu, w tym także karty muzyczne, po uprzednim wyłączeniu wbudowanej w płytę. Porty PS/2, USB, COM, oraz drukarkowy, jak również złącze joysticka i trzy gniazda mini Jack oznaczono kolorami, tak by zachować zgodność ze standardem PC99. Oczywiście, jak przystało na nowoczesne konstrukcje, ustawień procesora możemy dokonać za pomocą przełączników DIP oraz z poziomu BIOSu, czyli programowo.

Producent zapewnił także zgodność z takimi standardami, jak budzenie komputera poprzez sieć, modem, klawiaturę oraz z poziomu ustawień w BIOSie. Daje to dość duże możliwości konfiguracji stanowiska pracy.
Zintegrowana karta graficzna generuje dość dobrej jakości obraz w trybie 2D, a podczas zabawy z grami i programami wymagającymi środowiska trójwymiarowego czasem daje się odczuć brak dostatecznej mocy obliczeniowej. Ze względu na przeznaczenie płyty do montażu w tańszych zestawach, nie należy wymagać dorównania zestawom, w których sam akcelerator wart jest więcej niż cała płyta ASUS P3W-E. Urządzenie wyposażono oczywiście we wszelkiego rodzaju czujniki, monitorujące pracę podstawowych podzespołów systemu, wśród których mogę wymienić miernik obrotów wentylatorów, element sprawdzający temperaturę procesora, oraz układy mierzące poziomy napięć.

Płyta dość dobrze obsługuje tak nowe, jak i starsze typy procesorów Intela, jednakże po sprawdzeniu poprawności współpracy z kością Intel Pentium III 733, wymagającym częstotliwości 133MHz, wyniknęły problemy. System nie pracował stabilnie, dość często pojawiał się błędy podczas pracy z różnymi systemami operacyjnymi, a także zawiśnięcia systemu. Nadmienić należy, że do testów użyto pamięci zgodnych ze specyfikacją PC133, dostarczonych przez firmę TCH Components.



Pomimo niewielkich zgrzytów, płyta ASUS P3W-E jest dobrym produktem, którego przeznaczeniem są tańsze zestawy komputerowe. Zainteresować się nią powinni wszyscy ci, którym zależy na pełnej zgodności najważniejszych komponentów systemu, a także na obniżeniu kosztów związanych z komputeryzacją firmy lub przygotowaniem stanowiska pracy w domu. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Asus P3W-E

Dane techniczne:
chipset: Intel 810E
złącza AGP/PCI/ISA: 0/6/0
magistrala FSB: 66 - 153 MHz
mnożnik: do 8x

Plusy
- sześć złączy PCI
- procesory obsadzane w Slot 1

Minusy
- brak możliwości zamontowania karty AGP

Dostarczył:
TCH Components
02-256 Warszawa,
al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868-22-25,
fax 868-22-52

Internet:
www.tch.com.pl
www.asus.com.tw

Cena:
615zł

Hitachi CM769ET oraz Hitachi CML150XE

Duże i płaskie

Podtytuł może być nieco mylący, gdyż opiszemy monitory różniące się prawie pod każdym względem, a łączy je jedynie nazwa i zastosowanie. A tak po prawdzie to pierwszy rzeczywiście jest duży, a drugi naprawdę jest "płaski". Czyli wszystko jest w porządeczku.

techNICK

Artykuł ten będzie traktował o dwóch najnowszych konstrukcjach firmy Hitachi, a mianowicie o monitorach, z których jeden jest nowoczesną konstrukcją, wykorzystującą kineskop lampowy z tak zwaną krótką szyjką. Drugie urządzenie jest przedstawicielem segmentu, który robi w naszym kraju coraz większą karierę, czyli wyświetlaczy ciekłokrystalicznych.

Tym razem dobrałem się do dwóch monitorów, oznaczonych odpowiednio symbolami CM769ET oraz CML150XE. Pierwszy z nich posiada dziewiętnastocalowy kineskop z krótką szyjką, co pozwoliło na zmniejszenie wymiarów obudowy. Dzięki temu zabiegowi możliwym stało się umieszczenie tego urządzenia w

Hitachi CML150XE

miejscu przeznaczonym dla standardowego monitora piętnastocalowego, chodzi oczywiście o głębokość. Już widzę jak roześmiały się ślepka niejednego amatora grafiki komputerowej czy też kogoś zajmującego się składem lub projektowaniem stron WWW, a gnieżdżącego się w maleńkim pokoiku w jednym z wielkomiejskich bloków. Dla takich właśnie użytkowników przeznaczono to urządzenie. Tym razem muszę pochwalić konstrukcję Hitachi, gdyż podczas testów praktycznie nie znalazłem usterek, do których mógłbym się z czystym sumieniem przyczepić. Geometria oraz zbieżność kolorów jest prawie idealna, co prawda w lewym, dolnym rogu widać lekkie odchylenie niebieskiej barwy, ale nie jest ono tak wielkie, by nie mieściło się w granicach określonych przez producenta.

Praca w maksymalnej rozdzielczości, czyli 1600 na 1200 punktów nie jest polecana, ponieważ można to porównać do używania na monitorze 15" rozdzielczości 1024 na 768 punktów. Literki są niewielkie i trzeba wytężyć wzrok lub zbliżyć się do kineskopu, a to powoduje wyraźne zmęczenie oczu. Do monitora dołączono oprogramowanie firmy Colorific, dzięki któremu można ustalić nasycenie kolorów tak, by odpowiadały nawet najwybredniejszemu użytkownikowi. W tylnej części obudowy znajdziemy miejsce na huba USB.

Drugi z monitorów to Hitachi CML150XE, którego charakterystyczną cechą jest zupełnie płaski kineskop. Co ja plotę, przecież to nie kineskop tylko wyświetlacz ciekłokrystaliczny o przekątnej piętnastu cali. Podawane przez producenta parametry są nad wyraz ciekawe, a mianowicie kontrast 300:1, jasność dochodząca do 250 kandeli na jeden metr kwadratowy, oraz 160-stopniowy zakres możliwości obserwacji wyświetlacza z dowolnej strony, licząc od środka ekranu. Zalecaną rozdzielczością dla tego egzemplarza jest 1024 na 768 punktów przy odświeżaniu obrazu ustalonym na 75Hz. Oczywiście sprawdziłem, że urządzenie jest w stanie zaakceptować wyższe parametry, czyli nawet 1600 na 1200 punktów, lecz we wszystkich innych rozdzielczościach, niż zalecana, pojawiają się charakterystyczne dla monitorów LCD "dodatkowe" punkty. Wygląda to tak, że niektóre linie są cienkie, a niektóre grubsze.

Hitachi CM769ET

Monitor posiada ciekawą funkcję Auto Adjust, dzięki której sam jest w stanie dopasować się w najlepszy sposób do sygnału otrzymywanego z karty graficznej. Po dostrojeniu karty i wyświetlacza, przystąpiłem do testów. W zalecanej rozdzielczości, tak jak się spodziewałem, obraz był... i-de-al-ny! Koło było kołem, kwadrat kwadratem, a kolory takie, jakie powinny być. Gdy trochę ochłonąłem, uruchomiłem akcelerowane gry 3D i mimo że monitor nie nadążał z odświeżaniem szybko zmieniającego się obrazu, pozostawały niewielkie smugi, to nie był on taki zły, jak się spodziewałem. Także odtwarzane filmy z DVD były całkiem czytelne, choć przy częstych zmianach jasnego obrazu na ciemny, nie zawsze dawało się rozpoznać szczegóły.

Prawdę mówiąc, jeśli Hitachi będzie w dalszym ciągu produkowało coraz lepsze jakościowo monitory to kto wie, może urządzenia tej właśnie firmy będą królować na biurkach wszystkich osób ceniących jakość. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Hitachi CM769ET

Dane techniczne:
kineskop (rodzaj/przekątna): CRT 19"
plamka: 0.21-0.22mm
max. rozdzielczość: 1600x1200 85Hz
pobór mocy (normal/off): 125W/poniżej 3W

Plusy
- krótka szyjka kineskopu (zajmuje mało miejsca)
- miejsce na wbudowanie huba USB

Minusy
- brak możliwości regulacji konwergencji

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.hitachi.com

Cena:
3230 zł

INFO • INFO • INFO • INFO

Hitachi CML150XE

Dane techniczne:
kineskop (rodzaj/przekątna): LCD 15"
zalecana rozdzielczość: 1024x768 75Hz
max. odświeżanie: 75Hz
pobór mocy (normal/off): 45W/poniżej 3W

Plusy
- brak jakichkolwiek błędów geometrii obrazu
- zajmuje znikomą ilość miejsca na biurku

Minusy
- nie najlepsza jakość obrazu podczas grania i oglądania filmów
- pracuje się komfortowo jedynie w rozdzielczości 1024x768 75Hz

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.hitachi.com

Cena:
5800 zł

Nowości sprzętowe

jak i w poważnych, profesjonalnych pracach (oprogramowanie do tworzenia grafiki, prezentacji, projektowania CAD/CAM/CAE). Zastosowanie 32MB SDRAM pamięci oraz wykorzystywanie w bliskiej przyszłości pełnych zalet szyny AGPx4 powoduje, że karta MS-8809 to doskonałe rozwinięcie obecnie istniejących systemów komputerów multimedialnych o nowoczesny procesor grafiki 3D.
Specjalnie dla wszystkich entuzjastów prezentacji obrazu komputerowego na dużych ekranach TV oraz projektorów, firma Microstar wyposażyła kartę MS-8809 w wyjście TV w standardzie S-Video oraz Composite Video.
"Serce" MS-8809 to układ (RAMDAC 350 MHz), który potrafi wyświetlić grafikę w rozdzielczości maksymalnej 2048x1536, przy 65 tys (maksymalnie 16,7 mln) kolorów oraz odświeżać ekran w zakresie od 60Hz do 240Hz (odświeżanie pionowe).

www.tornado.com.pl

***

W styczniu AMD zaprezentowało w Sunnyvale system pracujący z procesorem Athlon 1,1GHz, wyprodukowanym w fabryce w Niemczech. Układ wykonano w technologii HiP6L 0.18 mikrona i wykorzystano miedziane połączenia. Podczas pokazu nie używano żadnego specjalnego systemu chłodzenia, gdyż standardowe rozwiązania pozwalające na odprowadzanie ciepła radziły sobie całkiem dobrze.

www.amd.com

***

Xerox WorkCentre 470cx to najnowszy model wśród urządzeń wielofunkcyjnych Xeroxa, oferujący drukowanie, skanowanie, kserowanie i faxowanie w jednym. Termiczna kolorowa drukarka atramentowa oferuje szybkie wydruki o jakości fotograficznej - 6 str./min (czarno-białe) oraz 3 str./min (kolor) w rozdzielczości 1200x1200 dpi. Zastosowany unikatowy system osobnych pojemników z tuszem został wzbogacony o opcjonalną kasetę fotograficzną, co daje jeszcze lepszą jakość przy kopiowaniu zdjęć.
Dzięki jednoczesnemu drukowaniu i faksowaniu oszczędzamy swój czas.
Fax posiada pamięć do 40 stron, a jedną stronę transmituje w ciągu 6 sekund. Dodatkowe funkcje to: wybieranie jednoprzyciskowe (do 20 numerów), grupowe (do 20 numerów), szybkie (do 50 numerów). Zabezpieczenie awaryjne przez min. 15 minut.
Znacznym ułatwieniem pracy jest możliwość faksowania i kopiowania bez podłączenia z PC.
Szybkość kopiowania wynosi 5 kopii na minutę (czarno-białe) o rozdzielczości 600x300 dpi. Możliwe jest zmniejszanie i powiększanie w skali od 25 do 200%.
Urządzenie WC470cx oferuje proste i szybkie (6 sekund na stronę, rozdzielczość 300x300 dpi) skanowanie i niezwłoczne wysyłanie zeskanowanych obrazów za pomocą poczty elektronicznej. Standard TWAIN umożliwia skanowanie pod aplikacjami Windows. Pełna

Nowości sprzętowe

wersja oprogramowania Pagis PRO 2.0/TextBrigde PRO 98 zawiera: Pagis, Pagis Copier i TextBridge Pro '98.
Cena detaliczna tego urządzenia to 1799.00 zł + VAT.

www.ab.com.pl

***

ASUS zaprezentował przejściówkę, pozwalającą na obsadzanie procesorów Intel Celeron PPGA oraz Intel Pentium III Coppermine FC-PGA (najnowszy sposób wyprowadzenia nóżek sygnałowych procesora) w płytach posiadających złącze Slot 1. Dzięki temu użytkownik nie będzie skazany na zakup płyt dedykowanych rzeczonym procesorom, czyli będzie mógł zakupić tańszy procesor, a w momencie, gdy zgromadzi fundusze wykorzysta je do nabycia najnowszych wersji układów.

www.asus.com.tw

***

Displaytech Incorporation zaanonsowała rozpoczęcie produkcji najnowszego wyświetlacza FLC (Ferroelectric Liquid Crystal), który jest wykonany jako tak zwany QuarterVGA, czyli że rozdzielczość w jakiej może pracować wynosi 320 na 240 punktów. Oczywiście kolory wybierane są z palety szesnastu milionów barw. Bardzo krótki czas potrzebny na zmianę jednego obrazu w drugi zapewnia brak migotania podczas pracy. Znikoma ilość energii potrzebna do obsługi wyświetlacza jest bardzo kusząca, dlatego też wiele firm produkujących przenośne urządzenia jest zainteresowanych nowym produktem. Urządzenie to znajdzie zastosowanie w przenośnych urządzeniach, takich jak między innymi okulary wirtualnej rzeczywistości, ekrany w cyfrowych kamerach, telefonach komórkowych i wielu innych.

www.displaytech.com

***

Firma Seagate Technology przedstawiła dysk twardy Barracuda ATA II, najnowszy element najpopularniejszej na świecie linii dysków twardych dla komputerów PC. Dysk Barracuda ATA II, wyposażony w system ochrony 3D, jest najodporniejszym dyskiem 7 200 obrotów na minutę, mogącym wytrzymać w stanie wyłączonym wstrząsy do 300 Gs. Przy pojemności do 30,6 GB, Barracuda ATA II jest trzeciej generacji dyskiem ATA 7 200 obr./min. firmy Seagate, przeznaczonym dla systemów o najlepszym stosunku możliwości do ceny na rynek komercyjnych komputerów klasy desktop. Oferuje on najkrótszy czas wyszukiwania i najwyższą prędkość przesyłania danych w swojej klasie, ulepszoną platformę z nową elektroniką, czterokrotnie pojemniejszą pamięć podręczną (cache) oraz o pięćdziesiąt procent wyższą pojemność jednego talerza, co łącznie daje do 15% lepszą wydajność w stosunku do

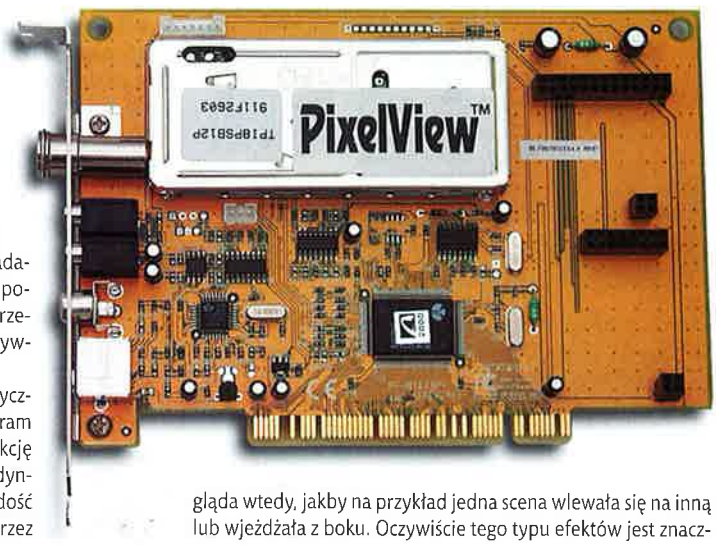
PixelView Power-Studio PAK

Multimedialne studio dla każdego

Wielu użytkownikom zapewne marzy się własny zestaw multimedialny, dzięki któremu mogliby wprowadzać zdjęcia oraz filmy do komputera, prowadzić wideo konferencje ze znajomymi. Do tej pory taki zestaw był dość kosztowny, ponieważ tuner kosztuje kilkaset złotych, kamera także nie jest tania, a oprogramowanie, dołączane do tych elementów, niejednokrotnie nie posiada satysfakcjonujących użytkownika opcji.

Mike-L

Stworzenia zestawu dla użytkownika o niezbyt zasobnym portfelu podjęła się firma Prolink i zaoferowała pakiet składający się z karty tunera telewizyjnego, cyfrowej kamery, mikrofonu oraz pakietu oprogramowania dającego dość duże pole manewru podczas obróbki danych wizualnych. Tuner jest standardową konstrukcją, wykorzystującą układ firmy BrookTree 878KHF oraz tuner zaprojektowany przez LG. Kamera nie posiada żadnych oznaczeń, a w instrukcji obsługi nie podano producenta, lecz program znajduje je i określa jako Rockwell QuartzSight.



Po zamontowaniu karty w wolnym slocie PCI oraz podłączeniu kamery, anteny zewnętrznej lub przewodu telewizji kablowej, mikrofonu można uruchomić komputer. System operacyjny rozpozna nową kartę i poprosi o włożenie do napędu CD nośnika ze sterownikami, po czym zainstaluje dodatkowe oprogramowanie. Oczywiście stanie się to jedynie w przypadku, gdy posiadamy system operacyjny firmy Microsoft, czyli popularne Windows '95 lub '98. Niestety nie przewidziano jeszcze sterowników dla alternatywnych systemów.
Oczywiście jedyną aplikacją, która automatycznie zostanie wgrana na dysk twardy, jest program obsługujący tuner telewizyjny, a także funkcję nagrywania filmów oraz zapisywania pojedynczych obrazów. To, co mnie zaskoczyło to dość dobra jakość obrazu, przechwytywanego przez kamerę. Co prawda jest ona zdolna pracować z maksymalną rozdzielczością 352 na 288 punktów, przy dwudziestoczterobitowym kolorze, ale za to prędkość przesyłanych do komputera klatek dochodzi do prawie trzydziestu na sekundę. Jest to całkiem niezły wynik, biorąc pod uwagę jakość przechwytywanych zdjęć czy filmów oraz cenę zestawu.

Dodatkowe programy, dołączone do zestawu, to między innymi Video Live Mail Plus firmy Cyberlink, pozwalający na przesyłanie obrazów oraz filmów w formie mocno kompresowanej poprzez e-mail. Następnym programem jest Microsoft NetMeeting (także w polskiej wersji językowej), pozwalający na prowadzenie wideo konferencji, komunikowanie się poprzez pulpit graficzny (wszyscy mogą rysować na wspólnej tablicy), a także udostępniać swoje pliki, a nawet aplikacje. Jedną z dodatkowych aplikacji jest także Ulead VideoDtudio SE w wersji 3.0, pozwalająca na zaawansowaną edycję filmów zapisanych w plikach AVI. Program potrafi zapisać na dysk obraz przekazywany z tunera, kamery lub innego źródła podłączonego do karty. Następnie możemy podzielić film na poszczególne sceny lub polecić oprogramowaniu, by wykorzystało dostępne mu algorytmy i wykonało całą robotę za nas, a trzeba przyznać, że robi to dosyć dobrze. Następnie mamy możliwość zmontowania nagrań według własnego życzenia, a polega to na przeciąganiu części podzielonego filmu na pasek montażowy, gdzie możemy umieścić je w dowolnym miejscu. Dołożenie tytułu, ramki, czy napisów to doprawdy formalność. Dodatkowo aplikacja udostępnia dość dużo tak zwanych przejść pomiędzy poszczególnymi scenami. Polega to na dodaniu efektów na łączeniach części montowanego filmu. Animacja wygląda wtedy, jakby na przykład jedna scena wlewała się na inną lub wjeżdżała z boku. Oczywiście tego typu efektów jest znacznie więcej. Całość po montażu możemy zapisać na magnetowidzie lub pozostawić na dysku twardym.

PixelView PowerStudio PAK jest naprawdę ciekawą ofertą dla użytkowników amatorsko zajmujących się obróbką wideo, a także dla wszystkich, którzy pragną wysyłać swoim znajomym robione samodzielnie filmy, zdjęcia lub bawić się w wideo konferencje. □

INFO • INFO • INFO • INFO

PixelView PowerStudio PAK

Dane techniczne:
procesor: BrookTree 878KHF
magistrala: PCI 2.1

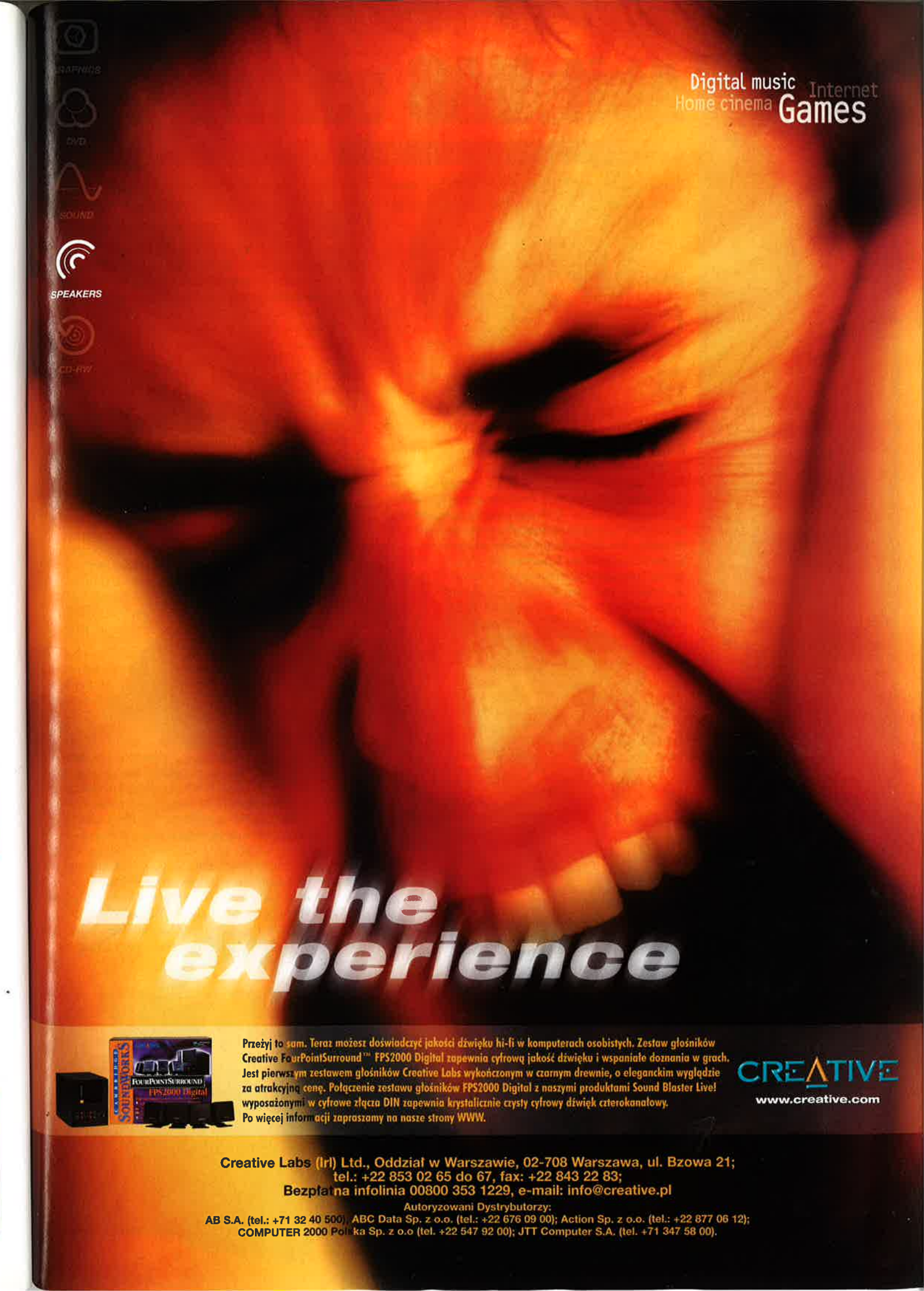
Dostarczył:
PC Serwis S.C.
Ul. Karabeli 2a, 01-313 Warszawa
tel. (0 22) 665 14 04
fax (0 22) 665 14 04

Plusy
- dobry tuner TV/FM
- bogaty pakiet oprogramowania

Internet:
www.prolink.com.tw

Minusy
- czasami gubi klatki

Cena:
450 zł



Przeżyj to sam. Teraz możesz doświadczyć jakości dźwięku hi-fi w komputerach osobistych. Zestaw głośników Creative FourPointSurround™ FPS2000 Digital zapewnia cyfrową jakość dźwięku i wspaniałe doznania w grach. Jest pierwszym zestawem głośników Creative Labs wykończonym w czarnym drewnie, o eleganckim wyglądzie za atrakcyjną cenę. Połączenie zestawu głośników FPS2000 Digital z naszymi produktami Sound Blaster Live! wyposażonymi w cyfrowe złącza DIN zapewnia krystalicznie czysty cyfrowy dźwięk czterokanałowy. Po więcej informacji zapraszamy na nasze strony WWW.

CREATIVE

www.creative.com

Creative Labs (Irl) Ltd., Oddział w Warszawie, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;
tel.: +22 853 02 65 do 67, fax: +22 843 22 83;
Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500); ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel. +71 347 58 00).

Nowości sprzętowe

wszystkich poprzednich dysków ATA.
Dzięki swojej doskonałej wydajności i wysokiej pojemności, Barracuda ATA II oferuje bezprecedensowy stosunek ceny do wydajności dla nowych aplikacji, poprawiany jeszcze dodatkowo przez systemy ATA RAID, a właściciele małych firm poszukują coraz to szybszych dysków ATA do zadań tradycyjne realizowanych w technologii SCSI. ATA RAID pozwala użytkownikom połączyć wiele dysków w jedno urządzenie wirtualne o wyjątkowej szybkości i olbrzymiej pojemności - użytkownicy mogą również dublować informacje na dwóch dyskach (mirroring), zapewniając natychmiastowe i nieprzerwane tworzenie kopii zapasowych.
Po raz kolejny firma Seagate przedstawia najodporniejszy na świecie dysk. Wszystkie dyski Seagate wyposażone są w system ochrony 3D, najlepszy i najpełniejszy pakiet ochrony oraz diagnostyki dysku i danych. Dzięki ochronie G-Force (GFP), dysk Barracuda ATA II może wytrzymać najwyższe wstrząsy w stanie wyłączonym wśród dysków o prędkości talerzy 7 200 obr./min. Opracowana przez Seagate osłona SeaShield chroni wrażliwą elektronikę dysku, a obudowa SeaShell chroni dysk w trakcie jego przygotowywania i montażu przed wstrząsami sięgającymi 1 000 Gs. Wyjątkowy mechanizm Safe Sparing, plus system S. M. A. R. T. i kody korekcji błędów chronią użytkownika przed utratą danych. Gdy w systemie komputerowym pojawiają się problemy, graficzne oprogramowanie diagnostyczne SeaTools sprawdza czy dysk pracuje prawidłowo i jeżeli dysk jest sprawny, wskazuje użytkownikowi prawdopodobne inne przyczyny problemów. Oszczędza to klientowi konieczności wyjmowania sprawnego dysku, redukując tym samym ryzyko utraty danych i przyspiesza diagnozowanie przyczyn problemów w systemie. Oprogramowanie SeaTools sprawdziło się, redukując liczbę nieprawidłowo diagnozowanych dysków twardych o 30 procent, obniżając tym samym koszty obsługi i zwiększając wydajność pracy partnerów OEM Seagate, dystrybutorów firmy i jej klientów.
Dyski Barracuda ATA II są najpojemniejszymi w historii dyskami firmy Seagate z interfejsem ATA. Dostępne są one w wariantach o pojemnościach 30,6, 20,4, 15,3 i 10,2 GB. Średni czas wyszukiwania 8,2 ms jest krótszy niż w jakimkolwiek innym dysku tej klasy. Dane przesyłane są z talerzy dysku z prędkością 45,5 megabajta na sekundę, bijąc tym samym konkurencję, a dysk może przesyłać je na zewnątrz z najwyższą w branży szybkością 66,6 Megabajta na sekundę, dzięki interfejsowi ATA/66. Powiększona pamięć podręczna (cache) o pojemności 2 MB - czterokrotnie więcej niż we wcześniejszych modelach - daje użytkownikom szybszy dostęp do niektórych potrzebnych im informacji. Dyski Barracuda ATA II mają również lepsze własności akustyczne niż inne dyski 7 200 obr./min., co zapewnia użytkownikom wyższy komfort pracy.
Dyski Barracuda ATA II oferują sprawdzoną technologię, pozwalając na szybkie zakwalifikowanie ich przez producentów sprzętu PC. Obecnie dostarczane są już modele testowe, a produkcja seryjna ma rozpocząć się w przyszłym miesiącu.

www.seagate.com

...

Koncern IBM udostępnił materiały prasowe, z których dowiadujemy się o odkryciu przez kilku naukowców tejże firmy, nowego sposobu przesyłania danych przez układy scalone. Kwantowy Efekt Odbicia, tak nazwali oni tę technologię, która pozwoli w przyszłości na produkcję szybszych, mniejszych jak również

Abit VA6

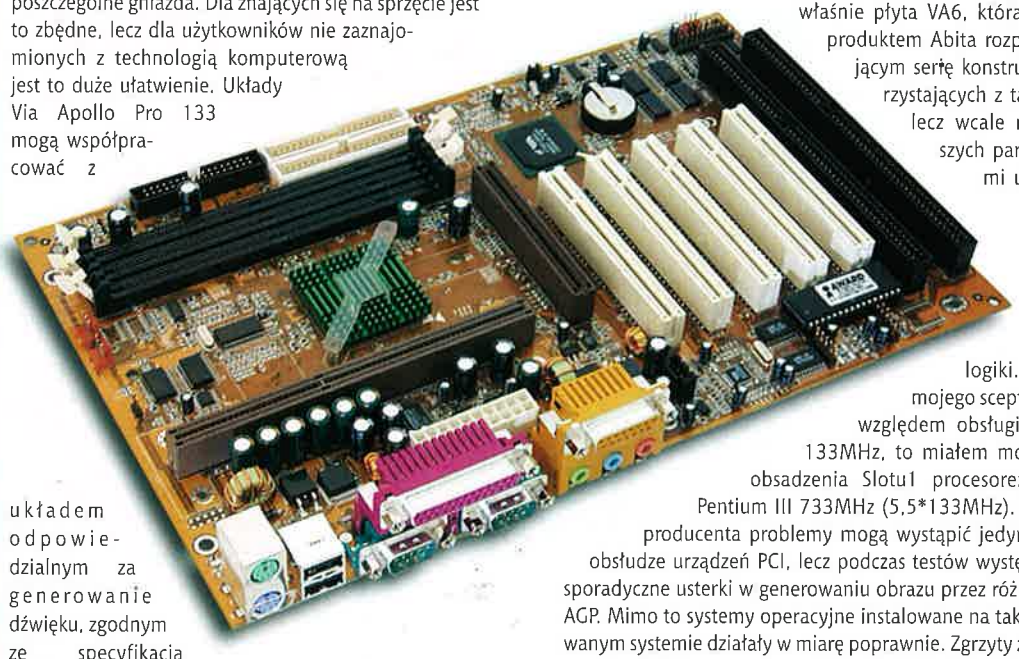
Jedna jaskółka wiosny nie czyni...

Może zdziwił Was podtytuł, ale myślę, że po przeczytaniu niniejszego artykułu będziecie wiedzieli dlaczego tak go sformułowałem. A wszystko z powodu jednej z najnowszych konstrukcji tajwańskiej firmy ABIT.

Mike-L

Płyta ochrzczona symbolem VA6 to bodajże jedna z pierwszych konstrukcji Abita, która wykorzystuje kości sterowania logiką, wyprodukowane przez inną firmę niż Intel, a mianowicie układy Via Apollo Pro 133. Jest to jeden z pierwszych chipsetów, który, według producenta, potrafi bez problemów obsłużyć magistralę 133MHz. Miałem okazję sprawdzić to, ponieważ w redakcji znalazł się procesor, wymagający do prawidłowej pracy właśnie takiego zegara.

O wynikach testu przeczytacie w dalszej części tekstu, a teraz garść danych dotyczących płyty. Zbudowano ją w formacie ATX, z klasycznym złączem Slot1 oraz trzema gniazdami pamięci typu DIMM. Kolorowe złącza, wyprowadzone z płyty, zgodne ze standardem PC99, pozwalające szybko odróżnić poszczególne gniazda. Dla znających się na sprzęcie jest to zbędne, lecz dla użytkowników nie zaznajomionych z technologią komputerową jest to duże ułatwienie. Układy Via Apollo Pro 133 mogą współpracować z



układem odpowiedzialnym za generowanie dźwięku, zgodnym ze specyfikacją AC97. Jest to sprzętowo-programowe rozwiązanie, pozwalające na symulację pracy karty muzycznej o standardowych parametrach. Odbywa się to niestety kosztem wydajności procesora, ponieważ część jego mocy obliczeniowej jest wykorzystywana do obsługi oprogramowania "karty". W układy wbudowano również obsługę interfejsu IDE, który współpracuje z dyskami Ultra ATA/66. Płytę możemy obsadzić procesorami z rodziny Intel Pentium II, III oraz Celeron. Trzy gniazda pamięci obsłużą maksymalnie trzy 256-megabajtowe moduły DIMM, co daje w sumie 768MB. Oprócz standardowych dwóch złącz PS/2, szeregowych oraz USB, znajdziemy także jedno równoległe (drukarkowe), jak również port gier, służący do obsługi joysticków lub połączenia z klawiaturami MIDI, oraz trzy gniazda mini Jack. Obsługa złącza AGP jest dość dobra i można porównać osiągi kart instalowanych w systemach zbudowanych przy wykorzystaniu VA6 z wynikami uzyskanymi na płytach, wyposażonych w chipset Intela. Niestety kości Via Apollo Pro 133 nie zapewniają poprawnych warunków pracy kartom korzystającym z dobrodziejstw niesionych przez standard AGP 4x. Produkt Abita dość dobrze współpracuje z kartami wykorzystującymi kość GeForce 256, pochłaniającymi dość duże ilości prądu.
Nie można nie wspomnieć o wbudowaniu w BIOS funkcji bezzworkowej obsługi procesorów, zabezpieczenia przed ingerencją wirusów w zawartość pamięci CMOS. Całości dopełnia zestaw czujników, zamontowanych na powierzchni płyty, a pełniących rolę nadzorców kontrolujących poprawność pracy większości ważnych podzespołów. Producent płyty nie byłby sobą, gdyby nie dołączył do swojego produktu płytki kompaktowej, zawierającej wiele ciekawych programów. Znajdziemy wśród nich kopię podręcznika w kilku językach (książeczka jest napisana po angielsku), sterowniki do popularnych systemów zapewniających poprawną obsługę chipsetu (nawet do MS Windows '98 SE) oraz Audio AC97. Program XStore Pro wspomagający, według producenta, współpracę z dyskami twardymi, wyższe transfery, krótszy czas oczekiwania na dane i tym podobne. Via Hardware Monitor pozwala na kontrolowanie danych podawanych przez wspomniane wcześniej czujniki.

Jaskółka, którą wspominałem na początku, to właśnie płyta VA6, która będzie produktem Abita rozpoczynającym serię konstrukcji korzystających z tańszych, lecz wcale nie gorszych parametrami układów logiki. Co do mojego sceptycyzmu względem obsługi zegara 133MHz, to miałem możliwość obsadzenia Slotu1 procesorem Intel Pentium III 733MHz (5,5*133MHz). Według producenta problemy mogą wystąpić jedynie przy obsłudze urządzeń PCI, lecz podczas testów występowały sporadyczne usterki w generowaniu obrazu przez różne karty AGP. Mimo to systemy operacyjne instalowane na tak zbudowanym systemie działały w miarę poprawnie. Zgrzyty zdarzyły się jedynie kilka razy, ale według mnie były to problemy sterowników. W najbliższym czasie spodziewać się można poprawionych wersji, które spowodują bezproblemowe działanie ze wszystkimi urządzeniami.

Pomimo niewielkich problemów natury programowej, płyta Abit VA6 jest dość ciekawą propozycją dla wszystkich tych, którzy chcieliby posiadać niedrogą, firmową płytę główną, dorównującą konstrukcjom korzystającym z układów Intela. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Abit VA6

Dane techniczne:
chipset: VIA Apollo Pro 133
złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/2
magistrala FSB: 66 - 150 MHz
mnożnik: do 8x

Dostarczył:
BIOS
02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3
tel. (0-22) 867-51-38, fax 662-10-77

Plusy
• tańsza alternatywa Intela BX
• audio zgodne z AC97

Internet:
www.bios.com.pl
www.abit.com.tw

Minusy
• problemy z obsługą magistrali 133 MHz

Cena:
460 zł

Kierownice Guillemot

Każdy może mieć Ferrari

Dużo kierownic i joysticków przewinęło się przez redakcję CD-Action i to nie tylko przez dział sprzętowy, ale także redaktorów grających i opisujących różnego rodzaju gry. Były tam między innymi urządzenia najzwyklejsze, jak i wyposażone we wszelkiego rodzaju udogodnienia. Jednakże żaden z tych produktów nie posiadał tego, czym pochwalić się może firma Guillemot.

Maciej Lewczuk

Rozbudziłem wasz apetyt? Myślę, że tak, a więc do rzeczy. Dwie kierownice, które opiszę w niniejszym artykule posiadają oficjalną rekomendację firmy Ferrari. Tych, co nie wiedzą informuję, że zajmuje się ona produkcją takich tam... samochodów sportowych, z których każdy wart jest fuuurę pieniędzy i wielu oddałoby wszystko, by móc choć raz zasiąść za ich "sterami". Teraz będzie okazja do przeżycia choć części tego, co czuł na przykład Michael Schumacher, kierując bolidem F1. Oczywiście gracze lubujący się we wszelkiego rodzaju symulacjach typu Rally Championship czy Colin McRae także będą usatysfakcjonowani kierowaniem pojazdów za pomocą obydwu urządzeń.

Na pierwszy ogień poszła oczywiście kierownica "bez bajerów", gdyż nie była wyposażona w żadne specjalne dodatki, jeśli nie liczyć trzynastu (13) przycisków, rozmieszczonych w różnych miejscach na przedniej części koła oraz pomiędzy obręczą a obudową, kryjącą w sobie mechanizmy. Zamontowano również ośmiokierunkowy D-Pad, umożliwiający komfortowe poruszanie się po menu oraz tak jakby drugi tego typu kontroler, będący w rzeczywistości odpowiednikiem czterech z trzynastu klawiszy. Dzięki takiemu rozwiązaniu zaoszczędzono miejsce, a także ułatwiono graczowi operowanie funkcjami programów. Kierownicę podłączamy do komputera za pomocą dość długiego przewodu, zakończonego podwójną wtyczką. Jedna jej część pasuje do standardowego portu gier na karcie dźwiękowej, a druga służy do łączenia urządzenia poprzez złącze USB. Sterowniki dołączone na płytce kompaktowej nie zapewniają kompatybilności jedynie ze standardowymi systemami, ale także z komputerami klasy iMac. Jest to godne podkreślenia, gdyż nie wszyscy producenci kontrolerów gier, podłączanych poprzez USB, dołączają sterowniki do tak popularnego na Zachodzie komputera sieciowego.

Drugie urządzenie to podobna, aczkolwiek ciut inaczej wykonana kierownica. Jest to model wzbogacony o technologię opatentowaną przez Immersion Corporation, czyli Force Feedback w wersji drugiej. Co to oznacza to już chyba wiemy, ale dla jasności przypomnę, że jest to system symulujący wszelkiego typu wstrząsy, drgania, czy też uderzenia, będące reakcją produktu na sytuację w grze. Czyli, gdy uderzymy samochodem w bandę, przejedziemy przez wyrwę, znajdującą się na drodze, to wbudowany silniczek pozwoli nam to odczuć prawie tak, jakby działo się to w rzeczywistości.

Force Feedback Racing Wheel podłączmy do komputera przy pomocy przewodu zakończonego podwójną wtyczką, lecz tym razem mamy do wyboru złącze COM lub USB. Jest to konieczne, gdyż sygnałów Force Feedback nie można przesyłać poprzez kartę dźwiękową. Sterowniki oraz oprogramowanie znajduje się na krążku CD, gdzie znajdziemy również dwie okrojone wersje gier Speed Busters oraz Monaco Grand Prix. Aplikacja sterująca pracą kierownicy pozwala na ustalenie parametrów Force Feebdacku dla wszystkich popularnych gier, wykorzystujących tę technologię. Ponadto producent dołączył kilkanaście predefiniowanych ustawień dla kilku najczęściej spotykanych aplikacji, między innymi Midtown Madness, Colin McRae Rally i innych.

Zabawa za pomocą obydwu urządzeń sprawiła mi wiele radości, gdyż prawdę mówiąc lubię sobie pojeździć, a grając czuć się jak Hołek czy wspomniany wcześniej Schumacher. W droższym modelu jako pokrycie kółka użyto dobrej jakości gumy, dzięki czemu nie pocą się dłonie. Racing Wheel posiada plastikową kierownicę oraz proste pedały, które niestety sprawiają, że dość szybko męczą się stopy i łydki.

Obydwa urządzenia są przyzwoicie wykonane, a działanie ich jest nad wyraz precyzyjne. Także duża ilość klawiszy nie pozwala narzekać na konieczność częstego sięgania do klawiatury. Jeśli poszukujesz dobrej kierownicy, to z powodzeniem możesz zaufać rekomendacji wystawionej przez włoską firmę Ferrari. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Guillemot Racing Wheel

Plusy
- podłączenie poprzez port gier lub USB
- zamontowany 8-kierukowy D-Pad
- 13 przycisków

Minusy
- plastikowe pokrycie koła kierownicy

Dostarczył:
Gasco International S.C.
Ul. Juliusza Lea 210, 30-133 Kraków
tel. (0 12) 637 00 97
fax (0 12) 623 19 29

Internet:
www.gasco.com.pl
www.guillemot.com

Cena:
240 zł

INFO • INFO • INFO • INFO

Guillemot Force Feedback Racing Wheel

Plusy
- 10 przycisków
- zamontowany 8-kierukowy D-Pad
- dobrze zaprojektowane pedały

Minusy
- czasem dziwnie działający Force Feedback

Dostarczył:
Gasco International S.C.
Ul. Juliusza Lea 210, 30-133 Kraków
tel. (0 12) 637 00 97
fax (0 12) 623 19 29

Internet:
www.gasco.com.pl
www.guillemot.com

Cena:
600 zł

Nowości sprzętowe

pobierających znacznie mniejsze ilości energii procesorów, kości pamięci, a także innych układów scalonych.

www.ibm.com

***

MAMBO-X P300 jest przenośnym odtwarzaczem muzyki zapisanej tak na płytkach CD-Audio, jak i w plikach MP3. Jest to już kolejna konstrukcja tego typu. Czterdziestopięciosekundowy bufor zapobiegający powstawaniu przerw podczas odtwarzania muzyki zapewnia komfort słuchania muzyki. Poszczególne funkcje obsługuje się za pomocą przycisków, choć istnieje możliwość wybierania opcji za pomocą specjalnego pilota. Dwie baterie alkaliczne zapewniają nieprzerwaną pracę przez około dwanaście godzin, a to jest całkiem dobry wynik, zważywszy na dość duży bufor, którego zasilanie wydatnie skracało czas odtwarzania w innych urządzeniach CD. Dodatkowo napęd kompatybilny jest zarówno z płytkami CD-R oraz CD-RW, co ucieszy posiadaczy nagrywarek. Ciężar MAMBO-X P300 to 265 gramów, dodatkowe 26 gramów to pilot, a baterie to już osobna sprawa.

www.mambox.com

***

Hewlett-Packard ma zamiar wprowadzić na rynek komputer, którego użytkowanie ma być bardzo proste, co wydatnie ułatwi pracę osobom słabo zaznajomionym z obsługą systemów informatycznych. ePC - Easy Personal Computer, jest kolejnym produktem tego typu po konstrukcji Compaqa. Cena jest jeszcze nie ustalona, lecz jak podejrzewają analitycy będzie znacznie niższa niż siedemset dolarów.

www.hp.com

***

Fujitsu wprowadziło na rynek jedne z najcichszych dysków twardych na świecie, które przy poziomie hałasu 22 decybele są cztery razy cichsze, niż jakiekolwiek inne dyski w tej klasie. Zastosowanie nowej technologii - wykorzystanie łożysk olejowych - pozwoliło na rozwiązanie jednego z najpoważniejszych problemów, z którym muszą się obecnie borykać producenci dysków twardych, czyli poziomem hałasu. Jednoczesne połączenie technologii zawieszenia w płynie, specjalnie zaprojektowanych materiałów tłumiących oraz oprogramowania firmware, kontrolującego bezgłośną pracę dysków, umożliwia Fujitsu oferowanie produktów wytwarzających hałas na poziomie zaledwie 22 decybeli.

Nowe "Bezgłośne Dyski" Fujitsu posiadają złącze UDMA 66 i są dostępne w wersji jedno- i dwutalerzowej o prędkości 5400 obr./min - przy pojemności 13GB oraz 20GB. Wersja o prędkości 7200 obr./min i pojemności 40GB będzie dostępna w drugiej połowie roku.

Nowości sprzętowe

W AB SA są już dostępne dyski 13GB, natomiast dyski o pojemności 20GB będą w sprzedaży od kwietnia br.
Sugerowana cena detaliczna brutto najnowszych dysków twardych Fujitsu 13GB to ok. 660,00 zł.

www.ab.com.pl

***

Najnowszy gamepad Trust Sight Fighter Digital Plus jest wyposażony w 12 klawiszy, którym możemy przyporządkować dowolne funkcje za pomocą dostępnego oprogramowania. Podłączany do komputera poprzez port gier oraz za pomocą specjalnej przejściówki do złącza USB. Wbudowany ośmiokierunkowy D-Pad oraz przepustnica pozwalają w pełni kontrolować postaci, pojazdy czy inne przedmioty na ekranie komputera. Dość długi przewód połączeniowy, ponad dwa metry, nie zmusza do zbyt bliskiego zasiadania przed monitorem.

www.trust.com

***

Tandberg SLR100 to jedno z ciekawszych urządzeń służących do magazynowania dużej ilości danych, dostępnych wśród bogatej oferty firmy Alstor. Maksymalna ilość składowanych danych wynosi do stu megabajtów, oczywiście po zastosowaniu kompresji. Platformami, dla których przewidziano użycie urządzenia, są głównie systemy z rodziny Unix-Linux.

www.alstor.com.pl

***

Bruksela, luty 2000 - Nowy 15" panel LCD SONY N50 dyktuje nowe parametry wyświetlania obrazu oraz pokazuje, że panel LCD to nie tylko ergonomia, ale i niecodzienny projekt.
Sony N50 zdobył już nagrodę "BEST OF COMDEX" w trakcie trwania jednego z największych komputerowych targów - listopadowego Comdex 99. N50 to ultra cienki panel LCD, który przyciąga wzrok swoim eleganckim i oryginalnym wyglądem. Przednia rama otaczająca ekran wykonana jest z aluminium. Sam ekran LCD to tylko 12 mm grubości, waga całego urządzenia to jedynie 3 kg.
N50 posiada wbudowane dwa głośniki w podstawie (stopce panelu). Ekran osadzony jest na wysięgniku, który łatwo ustawić pod

Karty graficzne Prolink

Multum możliwości za... grosze

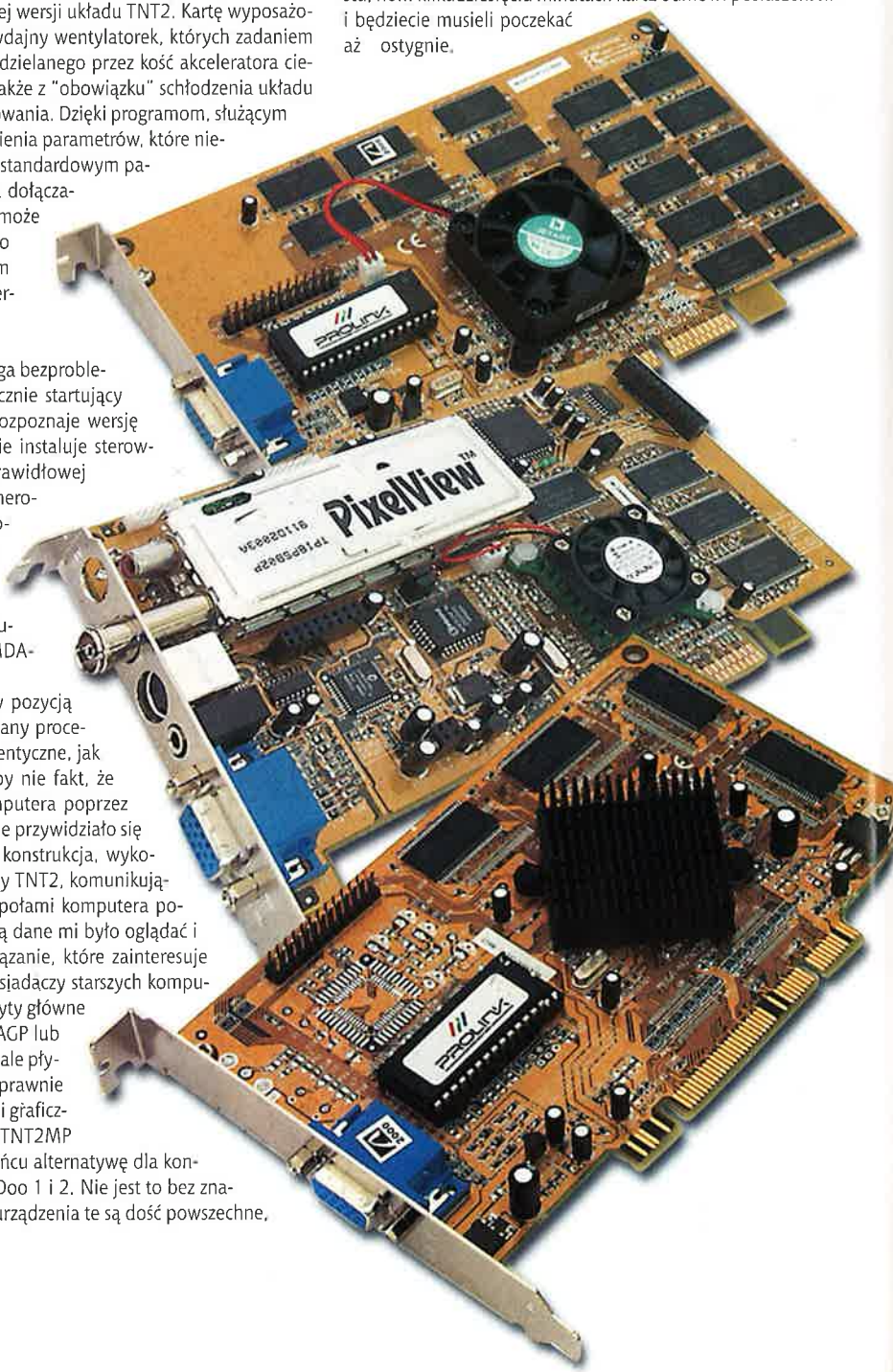
Prolink jest tajwańską firmą, produkującą od kilku lat urządzenia i akcesoria komputerowe, charakteryzujące się dość atrakcyjną ceną. Pomimo mniejszej ilości pieniędzy, jakie należy wysupłać, by stać się posiadaczem produktów Prolinka, nie otrzymujemy towaru gorszej jakości, a często wręcz odwrotnie, co postaram się udowodnić w niniejszym tekście.

Mike-L

Pierwsza z testowanych kart to, że tak się wyrażę, standardowy produkt, gdyż jest to przedstawicielka szerokiej gamy urządzeń, zbudowanych przy wykorzystaniu układu nVidia Riva TnT2 M64. MVGA-NVTNT2MAD posiada wbudowane 32MB pamięci SDRAM, dzięki której żadna gra nie odmówi pracy z powodu zbyt małej ilości miejsca na tekstury. Procesor taktowany jest zegarem 125MHz, a moduły pamięci 143MHz, co jest jak najbardziej naturalne dla tej wersji układu TNT2. Kartę wyposażono w radiator i dość wydajny wentylatorek, których zadaniem jest odprowadzenie wydzielanego przez kość akceleratora ciepła. Wywiązuje się on także z "obowiązku" schłodzenia układu po dokonaniu przetaktowania. Dzięki programom, służącym do dodatkowego ustawienia parametrów, które niestety nie znajdują się w standardowym pakiecie oprogramowania dołączanym do zestawu, karta może trochę przyspieszyć, a to wiąże się z wydzielaniem dodatkowych ilości energii cieplnej.

Instalacja karty przebiega bezproblemowo, gdyż automatycznie startujący z kompaktu program rozpoznaje wersję Windows i samodzielnie instaluje sterowniki, potrzebne do prawidłowej pracy karty. Obraz, generowany przez produkt Prolinka, jest dość dobry, choć mimo wszystko spodziewałbym się czegoś więcej po trzystumegahertzowym RAMDACu.
Druga karta nie byłaby pozycją godną uwagi, zastosowany procesor i ilość pamięci są identyczne, jak w poprzedniczce, gdyby nie fakt, że podłączamy ją do komputera poprzez złącze... PCI! Tak, tak, nie przywidziało się wam. Jest to pierwsza konstrukcja, wykorzystująca procesor klasy TNT2, komunikująca się z innymi podzespołami komputera poprzez tę magistralę, jaką dane mi było oglądać i testować. Jest to rozwiązanie, które zainteresuje zapewne wszystkich posiadaczy starszych komputerów, zawierających płyty główne nie posiadające złącza AGP lub jest ono zamontowane, ale płyta nie współpracuje poprawnie z nowoczesnymi kartami graficznymi. Dzięki MVGA-NVTNT2MP każdy będzie miał w końcu alternatywę dla konstrukcji 3Dfx, czyli VooDoo 1 i 2. Nie jest to bez znaczenia, gdyż mimo, że urządzenia te są dość powszechne, to nie oferują, tak jak produkt nVidii, 32 bitowego koloru podczas zabawy z grami komputerowymi, ani też tak dużej ilości pamięci.

Zaletą jest również brak konieczności posiadania dodatkowej karty graficznej. Co prawda dostępne są również karty Velocity 100, lecz obecnie nie są one zbyt łatwo dostępne.
Wyniki testów są całkiem pozytywne, choć nieco gorsze niż uzyskane przez poprzedniczkę, ale jeśli rozważymy to, że karta pobiera dane poprzez dużo wolniejszą magistralę, to już nie będą takie złe, prawda? Niestety, w tym przypadku producent zamontował duży radiator, lecz dla obniżenia kosztów nie umieścił na nim wentylatora. Jeśli ktoś zakupi ten model karty i będzie próbował wycisnąć jeszcze kilka klatek na sekundę więcej, stosując podkręcanie zegarów układu i pamięci, to zmuszony będzie na własną rękę dochłodzić układ. Jeśli nie zamontujecie wiatraczka, to możecie się spodziewać, że po kilkunastu, no... kilkudziesięciu minutach karta odmówi posłuszeństwa i będziecie musieli poczekać aż ostygnie.



Kilkukrotne doprowadzenie do takiego stanu może spowodować uszkodzenie urządzenia, a to przecież kosztuje "kilka" złotych.

Trzecia karta to już prawdziwy kombajn, który jest dość dużą modyfikacją pierwszej z testowanych produktów Prolinka. PV-NVTNT2MA+(w/FM) jest połączeniem możliwości graficznych, oferowanych przez akcelerator nVidia TNT2 M64, tunera telewizyjnego i radiowego oraz urządzenia zgrywającego obraz do komputera, a także wyjścia TV. Urządzenie wyposażono w 32MB SDRAM, a układy taktowane są odpowiednio zegarami 125MHz dla procesora i 143MHz dla pamięci. Na kości akceleratora umieszczono radiatorek i wentylatorek, specjalnie tak napisałem, bo ich rozmiary nie powalają na kolana i jest to jedyna słabsza strona kombajnu multimedialnego firmy Prolink. Wyniki uzyskane przez ten egzemplarz są porównywalne z innymi kartami tego typu i praktycznie nie różnią się od uzyskanych przez pierwszą z kart obecnego zestawienia.

O dodatkowych funkcjach, zaimplementowanych w tym produkcie, można by napisać spory artykuł, ale postaram się pokrótce przybliżyć wszystkie właściwości PV-NVTNT2MA+(w/FM). Tym, co rzuca się w oczy po rozpakowaniu pudełka i wyjęciu karty z foliowego woreczka, jest moduł tunera radiowo-telewizyjnego. Dzięki niemu otrzymujemy możliwość oglądania na ekranie monitora programów telewizyjnych, dostępnych w sieci kablowej lub odbieranych poprzez zewnętrzną antenę. Oprogramowanie w połączeniu z kośćmi tunera wyłapują większość dostępnych z anteny stacji i praktycznie wszystkie osiągalne poprzez kablówkę. Obraz jest dość dobry i spokojnie możemy porównać go do oferowanych przez popularne karty telewizyjne. Nie ma oczywiście problemu z podłączeniem magnetowidu, kamery, a nawet kamkordera DTV (na razie obsługuje jedynie produkty Philipsa). Karta i aplikacje pozwalają na zgrywanie pojedynczych klatek, jak również całych sekwencji filmowych na dysk twardy komputera. Oczywiście przy maksymalnych rozdzielczościach nie dało się uzyskać płynności, lecz po zejściu do połowy rozdzielczości, PAL karta nie gubiła zbyt wielu klatek i możliwym stało się uzyskanie około 24 ramek na sekundę.

Produkt Prolinka potrafi także odbierać audycje radiowe, poprzez dołączoną przewodową antenę. Wystarcza ona w zupełności do "wyłapania" z powietrza większości dostępnych na danym terenie stacji radiowych. Mnie udało się nawet złapać dwie rozgłośnie niemieckie, co nie było możliwe na innych tego typu urządzeniach. Należy wspomnieć, że obsługiwanie tak tunera telewizyjnego, jak i radiowego odbywa się za pomocą tej samej aplikacji. Oczywiście nie można pominąć możliwości przeglądania teletextu, do czego niezbędny jest dodatkowy moduł, wpinany w specjalne złącze na karcie graficznej. Jest on dostarczany jako opcja.

W zestawie znajdziemy niezbędny każdemu "leniuchowi" pilot oraz odbiornik promieni podczerwonych, podłączany do karty za pomocą kilkudziesięciocentymetrowego przewodu. Dostępne za jego pomocą funkcje pozwalają na obsługę telewizji, radia, a także telegazety. Wśród dołączonego oprogramowania znajduje się krążek z aplikacją, pozwalającą na programową dekompresję filmów DVD oraz pakiet kilku gier w okrojonych wersjach (mniejsza ilość poziomów). Karta dostępna jest także w wersji PCI!

Jak zdążyliście się już pewnie zorientować, oferta firmy Prolink zadowoli nawet najbardziej wybrednych. Jeśli przeczytaliście o niej po raz pierwszy, to myślę, że po prezentacji tych produktów reszta producentów doceni wysiłek włożony w opracowanie wszystkich tych konstrukcji. □

Test

Kategoria	Jedn.	Pixelview TNT2 M64 AGP	Pixelview TNT2 M64 PCI	Pixelview TNT2 M64 Combo	Riva TNT2 Ultra	nvidia GeForce 256/DDR
GL Quake						
640x480	fps	126,40	78,30	92,40	118,50	249,40
800x600	fps	89,90	52,80	59,30	101,50	179,70
1024x768	fps	59,10	36,80	40,70	68,80	116,70
Quake II						
640x480	fps	104,40	64,00	83,90	55,50	144,40
800x600	fps	81,70	43,60	50,70	55,40	141,80
1024x768	fps	56,50	33,20	37,40	50,80	123,60
1600x1200	fps	24,50	18,60	19,80	26,70	58,80
Quake III Arena						
Fastest	fps	61,60	59,00	62,00	x	66,70
HQ 640x480	fps	50,70	32,70	37,50	x	69,00
HQ 800X600	fps	37,60	22,80	24,70	x	67,40
HQ 1024X768	fps	26,50	15,20	16,00	x	58,00
HQ 1600X1200	fps	10,00	4,80	4,90	x	22,80
Kingpin						
640x480	fps	54,70	48,60	52,60	x	80,50
800x600	fps	53,80	40,00	43,70	x	83,60
1024x768	fps	46,40	31,50	33,90	x	79,50
1600x1200	fps	22,60	16,50	17,20	x	50,30
Turok						
D3D 640x480	fps	68,10	68,10	68,00	86,90	131,80
D3D 800x600	fps	66,20	58,40	56,90	86,60	131,00
Turok 2						
640x480	fps	50,00	48,90	49,60	36,60	52,30
800x600	fps	51,40	44,50	45,70	36,90	56,10
1024x768	fps	45,60	44,90	39,10	36,30	55,80
Incoming 16 bit						
640x480	fps	55,79	55,26	55,47	70,68	108,10
800x600	fps	54,39	52,71	53,56	69,54	111,40
1024x768	fps	56,78	37,49	48,09	68,95	115,61
Incoming 32 bit						
640x480	fps	55,30	51,45	52,14	68,75	108,31
800x600	fps	53,89	31,03	33,17	67,96	111,84
1024x768	fps	40,71	27,59	28,29	50,58	112,08
3D Mark 99 Max						
800x600x16	3DMarks	4905,00	4452,00	4701,00	2669,00	5038,00
3D Mark 2000						
Default Benchmark	3DMarks	2543,00	1815,00	2110,00	x	3619,00
Final Reality						
3D R Marks	4,58	4,25	4,28	4,39	5,54	
2D R Marks	5,05	5,06	5,09	3,55	5,09	
Overall	R Marks	4,78	4,18	4,63	3,86	5,72

PixelView MVGA-NVTNT2MAD

Dane techniczne:
procesor: nVidia TnT2 M64
magistrala: AGP 4x/2x
pamięć: 32MB SDRAM
wyjścia TV: brak

Dostarczył:
PC Serwis S.C.
Ul. Karabeli 2a
01-313 Warszawa
tel. (0 22) 665 14 04
fax (0 22) 665 14 04

Plusy
- niezła wydajność
- spore możliwości przetaktowywania

Internet:
www.prolink.com.tw

Minusy
- brak dodatkowego oprogramowania

Cena:
415 zł

PixelView MVGA-NVTNT2MP

Dane techniczne:
procesor: nVidia TnT2 M64
magistrala: PCI 2.1
pamięć: 32MB SDRAM
wyjścia TV: brak

Dostarczył:
PC Serwis S.C.
Ul. Karabeli 2a
01-313 Warszawa
tel. (0 22) 665 14 04
fax (0 22) 665 14 04

Plusy
- spore możliwości przetaktowywania
- podłączenie poprzez PCI

Internet:
www.prolink.com.tw

Minusy
- brak dodatkowego oprogramowania

Cena:
500 zł

PixelView PV-NVTNT2MA+(w/FM)

Dane techniczne:
procesor: nVidia TnT2 M64
magistrala: AGP 4x/2x
pamięć: 32MB SDRAM
wyjścia TV: S-VHS/Composite
dodatkowe: tuner FM/TV

Dostarczył:
PC Serwis S.C.
Ul. Karabeli 2a
01-313 Warszawa
tel. (0 22) 665 14 04
fax (0 22) 665 14 04

Plusy
- wbudowany tuner TV/FM
- bogaty pakiet oprogramowania

Internet:
www.prolink.com.tw

Minusy
- malutki radiator i wentylatorek

Cena:
790 zł

PC Serwis
Karabeli 2a
01-313 Warszawa
tel.0-22 6651404,0-604 876312
Poniedziałek-piątek 11-18

Do cen należy doliczyć podatek VAT 22%
Ceny z dnia 01.03.2000r.
Mogą ulec zmianie bez powiadomienia
Zawsze aktualną ofertę znajdziesz:
Telewizja Polska Program II
Telegazeta strona 451 podstrony 1,2,3

KOMPUTERY PC

ZESTAW PODSTAWOWY 1599zł
Celeron 433,32MB RAM,SVGA 8MB AGP, HDD 4.3GB,sound 16-bit 3D,CD-ROM 48x, obudowa midi tower AT
PROGRAMY: *PC Cilin - antywirus Corel WordPerfect8 Suite - pakiet biurowy*

MIDI PC 1950zł
Celeron 466,płyta VIA Apollo Pro 100Mhz, 64MB RAM,SVGA Riva TNT2 M64 32MB AGP, HDD 8,4GB,sound 16-bit 3D,CD-ROM 48x, obudowa midi tower ATX
PROGRAMY: jak w zestawie podstawowym

MAXI PC 2199zł
Celeron 466,płyta Soyo 6BA+3 Intel BX 133Mhz 64MB RAM,SVGA Riva TNT2 M64 32MB AGP, HDD 8,4GB,sound 16-bit 3D,CD-ROM 48x, obudowa midi tower ATX
PROGRAMY: Pakiet Nortona: Antywirus, Ghost, Virtual Drive

DOWOLNE MODYFIKACJE ZESTAWÓW

PROCESORY

Celeron 433	320zł	Pentium3 550	975zł
Celeron 466	355zł	Pentium3 600	1175zł
Celeron 500	465zł	Pentium3 650	1499zł
Celeron 533	630zł	Pentium3 700	2040zł

PROMOCJA

KARTY GRAFICZNE I TUNERY PIXELVIEW FIRMY PROLINK

Riva TNT2 M64 32MB PCI 410zł
wydajna karta graficzna, idealna do komputerów bez złącza AGP
Riva TNT2 M64 32MB AGP 340zł
wydajna karta graficzna,idealna do komputerów z procesorem Celeron
Riva TNT2 M64 All in ComboTV 128 675zł
Karta graficzna zaopatrzona w tuner TV, radio,telegazetę,pilota,program WinDVD oraz wyjście na TV
Riva TNT2 32MB 440zł
bardzo wydajna karta graficzna,idealna do komputerów z procesorem Pentium III
Tuner TV PV-BT878 255zł
tuner zawiera pilota,radio i telegazetę
Meeting PAK 215zł
zestaw do wideokonferencji zawierający kamerę,mikrofon oraz oprogramowanie
POWER STUDIO PAK 380zł
zestaw do wideokonferencji zawierający tuner TV PV-BT878,Meeting PAK oraz program Ulead Video Studio

MONITORY SAMSUNG

Seria Syncmaster 3 lata gwarancji		Seria Samtron 2 lata gwarancji	
15" 550s -	572zł	15" 55e -	530zł
15" 550b -	650zł	15" 55b -	572zł
17" 750s -	999zł	17" 77e -	810zł
17" 750p -	1350zł		

CD-Recorder ***Samsung SW-206B*** 6x 819zł

TAKŻE MONITORY: LG,Philips,Hitachi
PŁYTY GŁÓWNE: Asus,Abit,Soyo,A-Trend Gigabyte,Lucky Star,Procomp,Super Micro
KARTY GRAFICZNE: A-Max,Creative, Diamond,S3,Matrox,STB,
DYSKI TWARDE: IBM,Samsung,Seagate
CD-ROM'y: LG,Samsung,Toshiba
DRUKARKI: Canon,Epson,Lexmark,HP
SKANERY: Agfa,Artec,Plustek,HP

ZASADY SPRZEDAŻY

Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie lub listownie i odebrać w siedzibie firmy lub mogą zostać dostarczone do klienta w ciągu 7 dni roboczych przesyłką zwykłą (koszt 10 zł) lub 2 dni robocze przesyłką ekspresową (koszt 35 zł). Komputery wysyłamy tylko przesyłką ekspresową w ciągu 5 dni roboczych (koszt 30-100 zł w zależności od wielkości i wagi - kurier firmy SERVISCO) Płatności dokonuje się przy odbiorze przesyłki.

Nowości sprzętowe

dowolnym kątem, stosownie do potrzeb każdego użytkownika. Niewielkie rozmiary ekranu osiągnięte zostały dzięki technologii odseparowania zasilania panelu LCD i pokierowaniu wszystkich kabli w zupełnie inny, innowacyjny sposób. Wszystkie zbędne kable zostały umieszczony w tzw. media box, który połączony jest z ekranem LCD przy użyciu cyfrowego kabla. Media box to niewielkich rozmiarów pudełko, które posiada wszystkie wejścia, wyjścia video oraz audio, zasilanie oraz inne niezbędne do działania panelu N50 elementy. Panel LCD - SONY N50 przeznaczony jest dla osób chcących podnieść swój prestiż, poprzez używanie nowoczesnego i ergonomicznego panelu LCD. Dzięki swojemu innowacyjnemu projektowi harmonizuje z otoczeniem i doskonale wygląda w każdym eleganckim, biurowym wnętrzu.

Zaawansowana technologia
Ekran N50 to nie tylko doskonały wygląd, to także wysoce zaawansowana technologia. Doskonałą jakość obrazu zawdzięczać można wysokiej jakości elektronice i doskonałemu współczynnikowi kontrastu, który wynosi 300:1. Dodatkowo w ekranie N50 użyto technologii elektronicznego oka, które dostosowuje jasność wyświetlanego obrazu do ilości światła padającego na ekran. Dzięki takiemu rozwiązaniu, użytkownik nie musi ciągle poprawiać obrazu w panelu LCD. System elektronicznego oka reaguje również na wszelkie zmiany światła, spowodowane np. włączeniem bardzo ostrego oświetlenia. System pozwala również na manualną zmianę parametrów. Aby zapewnić idealne warunki oglądania obrazu, twórcy panelu N50 stworzyli go tak, aby kąt widzenia w poziomie wynosił 140 stopni, zaś w pionie 120 stopni.
Ekran N50 wyposażony jest również w opatentowaną technologię Digital Smoothing (cyfrowe wygładzanie), która wygładza wyświetlane kontury oraz znacznie poprawia jakość wyświetlanych barw.

Idealny dźwięk
Poza funkcjonalnością oraz doskonałym obrazem, ekran Sony N50 wyróżnia się swoją multimedialnością. Twórcy panelu wyposażyli go w dwa głośniki, które idealnie implementują basy. Każdy z głośników posiada moc 2W, które wbudowane są w podstawkę ekranu. Pomimo swoich niewielkich rozmiarów (mniej niż 5 cm), jakość emitowanego dźwięku dorównuje jakością dźwiękom z głośników pełnowymiarowych, a wszystko to dzięki zastosowaniu technologii "Wide Stereo Mode.
Na ramieniu podtrzymującym panel wbudowano złącze mini jack w celu podłączenia słuchawek lub dodatkowych głośników.

Sensor użytkownika to mniejsze zużycie energii
Sony N50 posiada również sensor użytkownika. Ta nowa technologia cyfrowego oka pozwala zaoszczędzić energię oraz chroni nasze dane. Dzięki niej ekran przełącza się w tryb uśpienia, gdy użytkownik odejdzie od biurka. Funkcję śledzącego oka można dowolnie regulować, dzięki czemu może być ona w pełni dopasowana do potrzeb każdego użytkownika. System N50 posiada również podwójne złącze video, dzięki któremu możliwe jest przełączenie obrazu pokierowanego na panel, do np. ekranu plazmowego, który pozwala na szerszą prezentację dla większej ilości użytkowników. Panel N50 to również bezpieczeństwo i ochrona oczu oraz zdrowia użytkownika. Urządzenie posiada najnowsze normy, p. TCO'95. Panel posiada 3 letnią gwarancję. N50 pojawi się w ofercie TORNADO 2000 na początku marca 2000 i będzie kosztować dla

Gamester Evolution Control System

Cyberprzestrzeń w zasięgu ręki

Rok 2000 przyniósł nam, oprócz przereklamowanej pluskwy milenijnej, która niejednemu użytkownikowi spędzała sen z powiek, także sporo nowych urządzeń oraz akcesoriów rozszerzających możliwości systemów komputerowych.

Maciej Lewczuk

W dziedzinie konstruowania kontrolerów gier podłączanych zarówno do konsoli, jak i do komputerów klasy PC da się zaobserwować zainteresowanie producentów technologiami, które były już wykorzystywane kilka lat temu, lecz nie wywołały oczekiwanej gorączki zakupów. Jakie technologie mam na myśli? Ano takie, które pozwalają ruch w przestrzeni przenieść na ekran komputera, czyli zastosowanie w kontrolerach wszelkiego rodzaju żyroskopów. Oczywiście, pierwsze konstrukcje tego typu miały zastosowanie przy automatach do gier, gdzie za pomocą pistoletów strzelało się do puszek i przeciwników. Pamiętacie Mad Dog McRee? Potem przyszła pora na kontrolery kierunku dołączane do hełmów wirtualnej rzeczywistości, patrz VFX1.

Teraz pora na konstrukcję zaproponowaną przez angielską firmę Leda Media Products, czyli zestaw Gamester Evolution Control System. Składające się z dwóch części, z których pierwsza wygląda jak dziwny pad o kształcie płaskiego od góry pistoletu bez lufy. Trzy przyciski zamontowano z przodu jako cyngle, a w górnej części znajduje się kontroler D-Pad, czyli popularny grzybek oraz następne cztery klawisze. Dodatkowo znajdziemy tam dwa przełączniki, dzięki którym możliwy jest wybór trybów pracy. Za pomocą jednego ustalamy rodzaj pracy kontrolerów pomiędzy DOS a Windows, drugi pozwala zamieniać działanie kontrolera w pionie.

Druga część kontrolera jest dość charakterystyczna, gdyż przypomina... hmm... samolocik przyczepiony do rękawiczki. Dość zawiłe prawda? Myślę, że po obejrzeniu zdjęć zrozumiecie co mam na myśli. Moduł, który wkładamy na dłoń, prawą lub lewą zawiera element czuły na ruch oraz potencjometry kalibracyjne oraz przycisk Reset. Gamester Evolution Control System podłączamy do komputera poprzez złącze, umieszczone na większości kart muzycznych. Dość długi przewód pozwala zająć wygodną pozycję przed komputerem i w komfortowy sposób grać. Sterowniki urządzenia dostarczane są na jednej dyskietce i przewidziano je do systemów operacyjnych firmy Microsoft, kontroler działa w środowisku Windows oraz DOS. Siłą rzeczy oprócz programu obsługi nie znajdziemy w zestawie żadnych dodatkowych aplikacji, takich jak na przykład gry. Instalacja przebiegła bez problemów. Należało wybrać "Kontrolery Gier" z folderu "Panel sterowania", następnie "Dodaj...", "Dodaj inny" i "Z dysku...". Do wyboru mamy dwa urządzenia, pierwsze to właśnie zestaw Gamester Evolution Control System, a drugie to Pad korzystający z podobnych rozwiązań technicznych (jego opis w kolejnym numerze). Po wyborze tego pierwszego zostanie on dodany do listy standardowych kontrolerów gier Windows, dlatego właściwy sterownik wybieramy już z tego menu. Następnie pozostaje jedynie kalibracja i można rozpocząć zabawę.

Na pierwszy ogień poszły symulatory lotu samolotem oraz statkiem kosmicznym. W wypadku tej pierwszej pozycji, gdzie baaaaardzo ważna jest precyzja sterowania oraz dość liczna klawiszologia, kontroler się raczej nie sprawdza, gdyż nie jest on tak czuły jakbym tego oczekiwał. Jeśli zaś wziąć pod uwagę Freespace 2, to rzeczywiście granie w tę pozycję za pomocą Gamester Evolution Control System dostarczyło mi ciekawych wrażeń. Niestety kilkadziesiąt minut musiałem poświęcić, by przyzwyczaić się do sterowania ruchami statku za pomocą tegoż urządzenia. Po tym czasie udawało mi się już w miarę przyzwoicie panować nad kierunkiem lotu oraz podążaniem za celem. Następnie spróbowałem pograć w symulacje jazdy samochodem i tu niestety także wyszły na jaw problemy z precyzją sterowania. Może ktoś pomyśleć, że mi odbiło, ale spróbowałem swoich sił w grach platformowych. Nieźle się zapowiadało, lecz gwałtowne ruchy, które należało wykonywać z dość dużą częstotliwością sprawiły, że doznałem niewielkiej kontuzji nadgarstka. Odradzam takie eksperymenty, chyba że ćwiczycie jogę.

Gamester Evolution Control System jest dość ciekawym urządzeniem, które może dostarczyć użytkownikowi interesujących odczuć podczas zabawy, gdyż łatwo się wczuć w rolę wirtualnego pilota. Jeśli ktoś jest zwolennikiem gry za pomocą analogowego joysticka, to będzie mu dość trudno przestawić się na zabawę za pomocą produktu Ledy. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Gamester Evolution Control System

Dane techniczne:
Technologia: G-force Tilt
Liczba przycisków: 7
Dodatkowe: D-pad

Plusy
- ciekawie zaprojektowany system mocowania

Minusy
- niezbyt wysoka czułość sensorów ruchu
- niewygodne sterowanie za pomocą D-Pada

Dostarczył:
Manta
ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
tel. (0-22) 643 54 20,
fax (0 22) 641-84-82

Internet:
www.leda.co.uk
manta@tornet.pl

Cena:
249 zł

CTX PR711F

Płaski jak stół

W ciągu ostatnich miesięcy każdy już chyba słyszał o telewizorach z zupełnie płaskim kineskopem, a także o monitorach komputerowych, posiadających także lampy kineskopowe, wytworzone w tej najnowszej obecnie technologii. Podchodziłem do nowości z dużą rezerwą, gdyż do tej pory nie miałem możliwości popracować z takim urządzeniem dłużej niż kilka minut.

techNICK

Dzięki uprzejmości jednej z miejscowych firm, na moim biurku znalazł się reprezentant nowego trendu, a mianowicie siedemnastocalowy monitor firmy CTX, oznaczony symbolem PR711F. Firma ta znana jest z produkcji dość wysokiej jakości monitorów, wykorzystujących kineskopy firmy Sony. Testowy egzemplarz wyposażono w najnowszy kineskop FD Trinitron. Zupełnie płaski ekran powoduje, u zasiadającego po raz pierwszy przed tego typu monitorem, wrażenie wklęsłości obrazu. Jest to dosyć nieprzyjemne uczucie, które jednak bardzo szybko mija. Mnie przyzwyczajenie się do tej inności zabrało kilkadziesiąt minut. Oczywiście, jeśli ktoś będzie pracował częściej na standardowych monitorach nie pozbędzie się tej dolegliwości.

Co daje zastosowanie tego typu kineskopu? Przy jego dobrym wykonaniu możemy nie martwić się o zniekształcenia geometryczne, czy wypaczenia związane z niedokładnością wyświetlania obrazu. Niektórzy stwierdzą zapewne, że tak niewielkie wartości odkształceń nie powodują żadnych skutków ubocznych. Może to i prawda, ale skoro profesjonaliści kładą dość duży nacisk na jakość obrazu, czyli wierność odtwarzania kolorów, wielkość plamki, czy zniekształcenia geometryczne (np. architekci) to nic nie stoi na przeszkodzie, abyśmy za niewiele większe pieniądze mogli korzystać z najnowszych technologicznych wynalazków. Przecież większości z nas zależy na wiernych kolorach, na tym, by kwadrat był kwadratem, a koło nie było owalem. □

INFO • INFO • INFO • INFO

CTX PR711F

Dane techniczne:
Kineskop: FD Trinitron
Max rozdzielczość: 1600x1200
Odświeżanie poziome: 30-95 KHz
Odświeżanie pionowe: 50-160 KHz
Wielkość plamki: 0.25 mm

Plusy
- zupełnie płaski kineskop
- ostry i wyraźny obraz

Minusy
- niewielkie zwichrowanie geometrii
- niewielkie zachwianie proporcji

Dostarczył:
Magma S.C.
ul. Ładna 15a
50-353 Wrocław
tel. (0 71) 32 19 455
fax (071) 32 20 150

Internet:
www.magma.com.pl
www.ctx.com.tw

Cena:
1585 zł

Nowości sprzętowe

użytkownika końcowego 7300 PLN netto. Sprzedaż będzie realizowana wstępnie na osobiste zamówienia.

www.tornado.com.pl

***

Drukarka BJC-85 to propozycja firmy Canon dla wszystkich użytkowników komputerów przenośnych typu laptop lub notebook. Kolorowe i czarno-białe wydruki można uzyskać w dość wysokiej maksymalnej rozdzielczości 720 na 360 dpi (punktów na cal kwadratowy). Jak na nowoczesne urządzenie przystało, drukarka dysponuje dwoma oddzielnymi zbiornikami na tusz, osobny dla czarnego i dla trzech kolorów. Wbudowany akumulator pozwala na wydruk kilkudziesięciu stron, a przystawka IS-12 umożliwia wykorzystanie urządzenia jako przenośnego skanera. Komunikacja z komputerami odbywa się za pomocą przewodów USB, standardowego drukarkowego oraz poprzez nadajnik-odbiornik promieni podczerwonych (IrDA).

www.canon.com

***

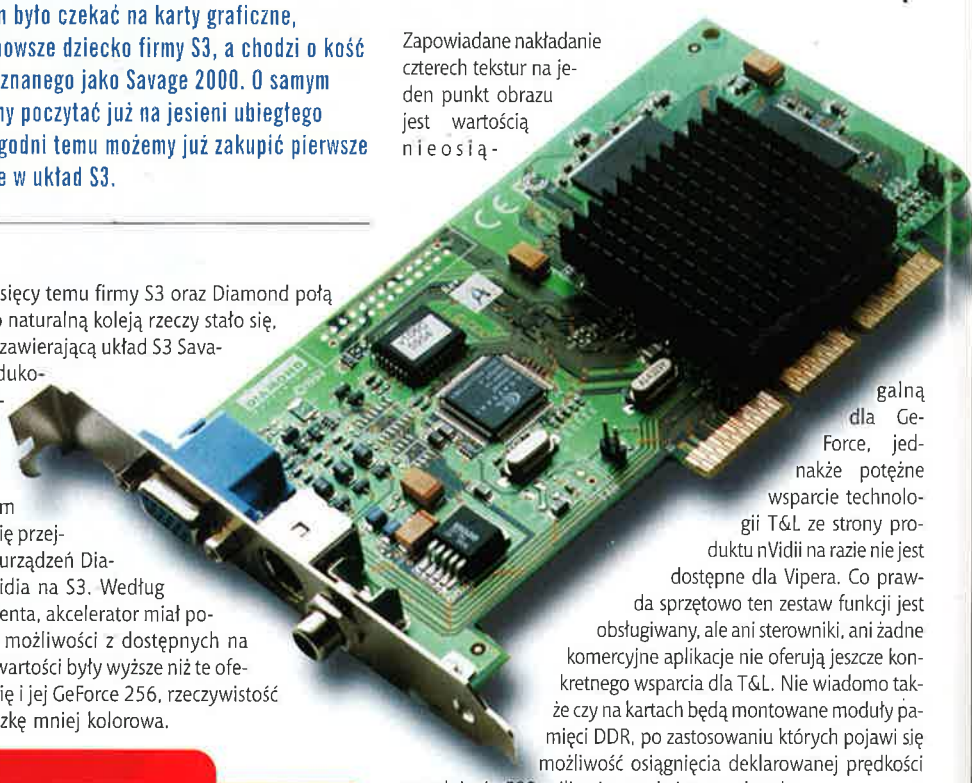
Wrocławska spółka AB SA - wyłączny dystrybutor produktów Primaxa w Polsce - poszerzyła ofertę skanerów płaskich A4 o nową serię - One Touch. W jej skład wchodzą trzy nowe modele: 5300, 7600 i 7600 USB. Znacznie uproszczona została obsługa tych skanerów - komunikacja pomiędzy użytkownikiem, a systemem odbywa się głównie poprzez panel kontrolny skanera. Nowością w tej serii jest system "one touch", pozwalający na uruchamianie skanowania, faksu, kopiowania oraz drukowania za pomocą pojedynczych przycisków, umieszczonych właśnie na przednim panelu skanera. Skanery podłączane są do komputera poprzez port równoległy (model USB przez port USB). Charakteryzują się estetyczną obudową oraz niewielkimi gabarytami, co jest szczególnie ważne wtedy, gdy mamy mało miejsca na biurku.
Rozdzielczość optyczna modelu One Touch 5300 to 300x600 dpi, w przypadku modeli One Touch 7600 i 7600 USB wynosi 600x1200 dpi, przy 36-bitowej głębi koloru. Nowe skanery Primaxa wyposażone zostały w bogate oprogramowanie (załączane na płytce CD): OCR firmy Xerox: TextBridge - do rozpoznawania pisma oraz MGI PhotoSuite - do obróbki skanów. Tak, jak wszystkie skanery Primaxa, modele z nowej serii objęte są 2-letnią gwarancją.
Sugerowana przez dystrybutora cena detaliczna nowych skanerów:
Primax One Touch 5300 = 329,00 zł
Primax One Touch 7600 = 459,00 zł

Diamond Viper II

Drugie wcielenie jadowitego gada

Długo trzeba nam było czekać na karty graficzne, uzbrojone w najnowsze dziecko firmy S3, a chodzi o kość akceleratora 3D znanego jako Savage 2000. O samym układzie mogliśmy poczytać już na jesieni ubiegłego roku, od kilku tygodni temu możemy już zakupić pierwsze karty wyposażone w układ S3.

techNICK



Jako że kilka miesięcy temu firmy S3 oraz Diamond połączyły swe siły, to naturalną koleją rzeczy stało się, że pierwszą kartę, zawierającą układ S3 Savage 2000, wyprodukowały właśnie zakłady Diamonda. Karta została ochrzczona mianem Viper II. Tym samym dokonało się przejście flagowej serii urządzeń Diamonda z kości nVidia na S3. Według zapewnień producenta, akcelerator miał posiadać największe możliwości z dostępnych na rynku. Podawane wartości były wyższe niż te oferowane przez nVidię i jej GeForce 256, rzeczywistość jest jednak troszeczkę mniej kolorowa.

Zapowiadane nakładanie czterech tekstur na jeden punkt obrazu jest wartością nieosiągalną dla GeForce, jednakże potężne wsparcie technologii T&L ze strony produktu nVidii na razie nie jest dostępne dla Vipera. Co prawda sprzętowo ten zestaw funkcji jest obsługiwany, ale ani sterowniki, ani żadne komercyjne aplikacje nie oferują jeszcze konkretnego wsparcia dla T&L. Nie wiadomo także czy na kartach będą montowane moduły pamięci DDR, po zastosowaniu których pojawi się możliwość osiągnięcia deklarowanej prędkości wypełniania 500 milionów punktów na sekundę.

Test

Kategoria	Jedn.	Diamond Viper II	GeForce 256/DDR	GeForce 256	Riva TNT2 Ultra	Voodoo 3
GL Quake						
640x480	fps	94,90	249,40	120,10	118,50	116,10
800x600	fps	71,20	179,70	94,20	101,50	80,30
1024x768	fps	46,80	116,70	76,00	68,80	53,40
Quake II						
640x480	fps	103,40	144,40	85,60	55,50	76,10
800x600	fps	102,00	141,80	81,40	55,40	76,00
1024x768	fps	90,30	123,60	70,50	50,80	73,00
1600x1200	fps	50,60	58,80	43,60	26,70	39,20
Quake III Arena						
Fastest	fps	72,30	66,70	x	x	x
HQ 640x480	fps	61,40	69,00	x	x	x
HQ 800X600	fps	58,30	67,40	x	x	x
HQ 1024X768	fps	47,20	58,00	x	x	x
HQ 1600X1200	fps	19,00	22,80	x	x	x
Kingpin						
640x480	fps	62,30	80,50	x	x	x
800x600	fps	59,60	83,60	x	x	x
1024x768	fps	54,90	79,50	x	x	x
1600x1200	fps	35,30	50,30	x	x	x
Turok						
D3D 640x480	fps	67,00	131,80	102,40	86,90	94,80
D3D 800x600	fps	66,50	131,00	100,10	86,60	91,70
Turok 2						
640x480	fps	x	52,30	40,50	36,60	47,80
800x600	fps	x	56,10	40,30	36,90	44,70
1024x768	fps	x	55,80	40,20	36,30	43,90
Incoming 16 bit						
640x480	fps	59,69	108,10	79,92	70,68	73,25
800x600	fps	59,07	111,40	82,40	69,54	75,10
1024x768	fps	30,92	115,61	83,49	68,95	74,68
Incoming 32 bit						
640x480	fps	59,28	108,31	79,38	68,75	x
800x600	fps	54,33	111,84	80,24	67,96	x
1024x768	fps	30,02	112,08	68,80	50,58	x
3D Mark 99 Max						
800x600x16	3DMarks	4642,00	5038,00	2408,00	2669,00	2972,00
3D Mark 2000						
Default Benchmark	3DMarks	2060,00	3619,00	x	x	x
Final Reality						
3D R Marks	4,18	5,54	4,15	4,39	x	
2D R Marks	5,11	5,09	2,74	3,55	x	
Overall	R Marks	4,21	5,72	3,39	3,86	4,03

Do testów otrzymaliśmy kartę w wersji OEM, przez co, oprócz samego Vipera II, w komplecie znajduje się jedynie płytka CD ze sterownikami oraz niezbędnym oprogramowaniem. Dodatkowo znajdziemy tam demonstracyjną wersję gry Quake III Arena optymalizowanego do działania z kartą Diamonda. Nie zapomniano także o miłośnikach filmów, zapisanych na krążkach DVD i zaproponowano programowy odtwarzacz firmy Zoran, dzięki któremu każdy użytkownik na ekranie swego komputera lub telewizorze podłączonym do gniazda S-VHS lub Composite będzie mógł rozkoszować się znakomitej jakości obrazem.

Co do wspomnianej technologii, T&L S3 zarzeka się, że wystarczy wprowadzić pewną niewielką modyfikację w rejestrze systemowym, by uzyskać wsparcie dla tej funkcji. Po dokonaniu poprawek niestety wyniki zmieniły się tylko nieznacznie (około 2%), a programy rozpoznające tę funkcję nie zgłaszały jej istnienia. Obraz generowany przez produkt Diamonda jest wyraźny i ostry, tak w trybie 2D, jak i trójwymiarze, co jest zasługą 350MHz układu RAMDAC.

Diamond Viper II jest dość dobrą kartą, lecz, jeśli mam być szczery, to osobiście wolałbym dołożyć trochę grosza i zakupić kartę z układami GeForce. Może za czas jakiś, gdy dostarczone zostaną sterowniki, wykorzystujące moc Savage 2000 i spełniające obietnice dawane przez S3, to zmienię swój stosunek do tego układu. □

INFO · INFO · INFO

Diamond Viper II

Dane techniczne:
procesor: S3 Savage 2000
RAMDAC: 350MHz
magistrala: AGP 4x
pamięć: 32MB SDRAM
wyjścia TV: Tak Composite/S-VHS (układ Conexant BT869KRF)

Plusy
- kompresja tekstur S3TC
- teoretyczna obsługa T&L
- wyjścia TV

Minusy
- niewielkie możliwości

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

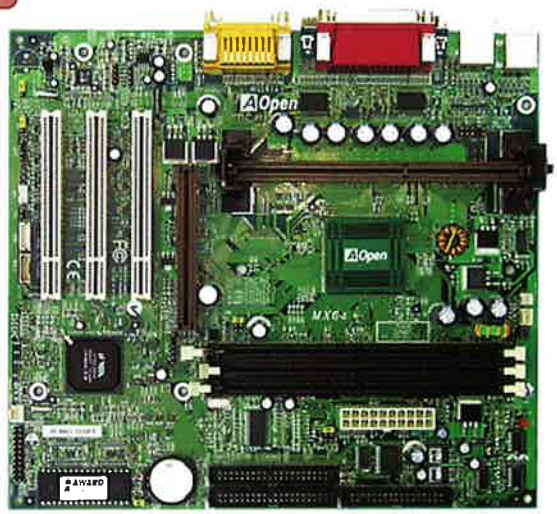
Internet:
www.cadena.com.pl
www.diamond.com

Cena:
1000 zł

AOpen MX64

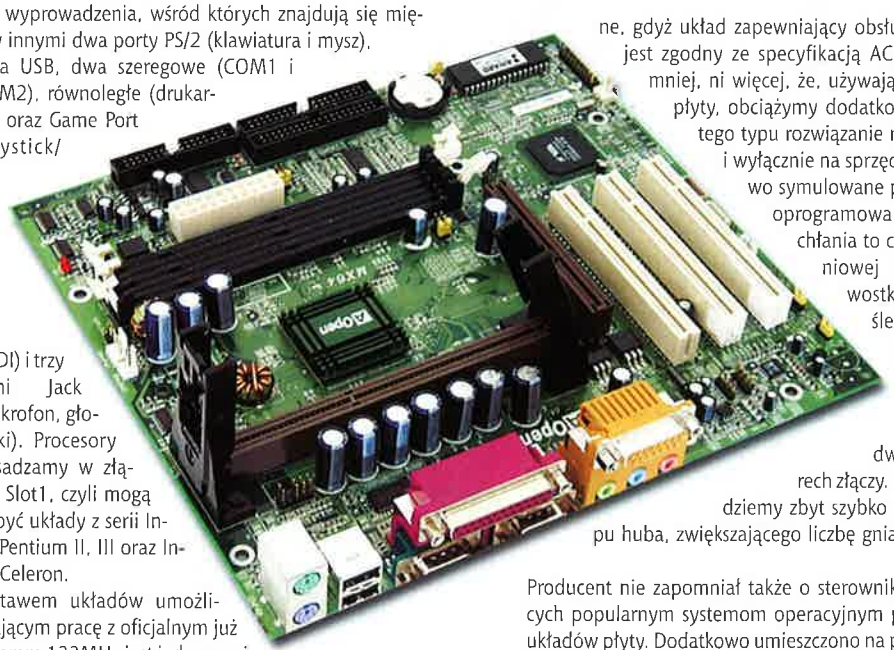
Małe nie znaczy gorsze

Jeśli śledzicie to, co dzieje się na rynku podzespołów komputerowych, to zapewne zauważyliście, że na zachodzie wiele komputerów przeznaczonych do pracy w biurach czy sklepach, umieszczanych jest w niewielkich obudowach. Obudowy te, mimo niewielkich gabarytów, pozwalają na rozbudowę systemów o dodatkowe karty, czyli że montowane w nich płyty nie są urządzeniami "All In One".



techNICK

Takie płyty wyprodukowano w mało rozpowszechnionym w Polsce formacie MicroATX. Urządzenia tego typu charakteryzują się przede wszystkim mniejszymi niż standardowe rozmiarami, a przez to także mniejszymi możliwościami późniejszej rozbudowy zaprojektowanego systemu. Przedstawicielką takiej grupy płyt głównych jest konstrukcja MX64 firmy AOpen. Jeśli chodzi o samą konstrukcję, to na powierzchni płyty zamontowano wszystkie, standardowe wyprowadzenia, wśród których znajdują się między innymi dwa porty PS/2 (klawiatura i mysz), dwa USB, dwa szeregowe (COM1 i COM2), równoległe (drukarka) oraz Game Port (joystick/MIDI) i trzy mini Jack (mikrofon, głośniki). Procesory obsadzamy w złączu Slot1, czyli mogą to być układy z serii Intel Pentium II, III oraz Intel Celeron.



Zestawem układów umożliwiającym pracę z oficjalnym już zegarem 133MHz jest jedno z najnowszych osiągnięć firmy VIA, a mianowicie 694X. Oczywiście możemy ustawić wartości częstotliwości pomiędzy 66 a 150 MHz, lecz wszystkie nietypowe (standardowe to 66, 100 i 133) są przewidziane jedynie do testowania systemów komputerowych, projektowanych z myślą o wykorzystaniu produktu AOpena. Na pewno nie odstraszy to wszystkich tych, którzy lubują się w wyciskaniu z procesorów ostatnich potów poprzez zwiększanie częstotliwości taktowania przy zablokowanych na stałe mnożnikach. Producent przewidział dwa sposoby na ustalenie zegara procesora, jest to możliwe za pomocą już trochę przestarzałych zworek, jak i w sposób automatyczny, kiedy to układy płyty same rozpoznają typ i parametry montowanych kości.

Trzy złącza gotowe przyjąć moduły typu DIMM oferują możliwość obsadzenia aż 768 MB pamięci, co nie jest wartością małą. Oczywiście projektanci umieścili na niej także złącze AGP, pracujące w standardach AGP 1x i 2x, oraz trzy PCI gotowe na przyjęcie innych kart rozszerzeń. Kontroler IDE jest w stanie pracować jednocześnie z czterema urządzeniami, z których każde może wymagać zgodności ze specyfikacją UltraATA/66. Wyprowadzenia dla joysticka oraz głośników czy mikrofonu sugerują możliwość obsługi audio, co jest jak najbardziej słuszne, gdyż układ zapewniający obsługę multimedialną jest zgodny ze specyfikacją AC97. Oznacza to ni mniej, ni więcej, że, używając tych właściwości płyty, obciążymy dodatkowo procesor, gdyż tego typu rozwiązanie nie opiera się tylko i wyłącznie na sprzęcie, ale jest częściowo symulowane przez odpowiednie oprogramowanie. Niestety pochłania to część mocy obliczeniowej procesora. Ciekawostką jest dołączony śledź z dodatkowymi portami USB, który można podłączyć do płyty i korzystać nie z dwóch, a aż z czterech złączy. Dzięki temu nie będziemy zbyt szybko zmuszeni do zakupu huba, zwiększającego liczbę gniazd tego typu.

Producent nie zapomniał także o sterownikach, umożliwiających popularnym systemom operacyjnym poprawną obsługę układów płyty. Dodatkowo umieszczono na płytce całkiem sporo innego oprogramowania. Znajdziemy na przykład takie aplikacje, jak Norton Antivirus (zabezpiecza przed groźnymi bakcylami), Norton Crash Guard (zabezpiecza programy przed niespodziewanym zawieszeniem ich pracy i utratą danych), Hardware Monitoring Utility (pozwala na kontrolowanie stanu poszczególnych czujników, umieszczonych na płycie).
AOpen MX64 jest dość dobrą konstrukcją, choć zainteresuje ona zapewne tylko tych użytkowników, którzy nie będą potrzebowali zbyt wielu kart rozszerzeń w swoich zestawach. Myślę, że także ci, którym bardziej potrzebny jest komputer dość niewielkich rozmiarów, także sięgną po konstrukcję AOpena. □

INFO · INFO · INFO · INFO

AOpen MX64

Dane techniczne:
chipset: VIA 694X
złącza AGP/PCI/ISA: 1/3/0
magistrala FSB: 66 - 150 MHz
mnożnik: do 8x

Dostarczył:
TCH Components
02-256 Warszawa,
al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868-22-25,
fax 868-22-52

Plusy
- duże możliwości w stosunku do ograniczeń konstrukcyjnych
- audio zgodne z AC97

Internet:
www.tch.com.pl
www.aopen.com.tw

Minusy
- niezbyt obszerna instrukcja

Cena:
500 zł

Nowości sprzętowe

Primax One Touch 7600USB – 489,00 zł
www.ab.com.pl

***

Koreańska firma Fonotec przedstawiła niedawno ciekawy zestaw do prowadzenia rozmów telefonicznych bez potrzeby podnoszenia słuchawki czy odrywania dłoni od klawiatury komputera, czy innej pracy. Oprócz samej słuchawki z mikrofonem dołączono pakiet oprogramowania, kartę instalowaną w komputerze (PCI lub ISA). Aplikacje dają możliwość zapisu przeprowadzanych rozmów na dysku twardym, prowadzenie książki telefonicznej, a także dołączanie głosu do poczty elektronicznej.
www.fonotec.com

***

ImageDeck to propozycja firmy Microtek. Urządzenie to spełnia funkcje skanera stacjonarnego, lecz nie byłoby ono tak niezwykłe, gdyby nie fakt, że może pracować zupełnie bez potrzeby podłączania go do komputera. Rozdzielczość wynosi 600 na 600 dpi przy 36-bitowym odwzorowaniu kolorów. Ponadto opcjonalnie można zamontować napęd ZIP lub standardową stację dyskietek. Jeśli połączymy ImageDeck z drukarką (HP, Epson, Canon, Fujitsu, IBM, NEC, Star, Tectronix, Toshiba) poprzez port równoległy, otrzymamy kopiarkę. Cena urządzenia ma nie przekroczyć pięciuset dolarów.
www.microtekusa.com

***

Nieczynna od dłuższego czasu fabryka układów elektronicznych, firmy Rockwell, znajdująca się w Colorado Springs została wykupiona przez elektronicznego giganta Intela. Dzięki tej inwestycji będzie możliwa produkcja układów pamięci, będących niezbędnym wyposażeniem nowoczesnych urządzeń elektronicznych, a chodzi o karty flash.
www.intel.com

***

Nowości sprzętowe

Ciekawe czy kontrowersyjna decyzja firmy Intel, dotycząca wycofania ze sprzedaży płyt głównych wykorzystujących chipsety I840 oraz I820 i jednoczesnego podania powodu, którym jest niezbyt wydajne obsługiwanie pamięci, spowoduje zamieszanie na rynku producentów płyt głównych. Informacja ta dotyczy jedynie podzespołów, przeznaczonych do budowy serwerów, a nazwy kodowe urządzeń to Hemlock, Pine, a także Willow.

www.intel.com

***

Firma MicroStar International zaprezentowała wersję handlową płyty MS-6309, zbudowaną na układzie VIA 694X (VIA Apollo Pro133A). Układ VIA charakteryzuje się obsługą procesorów pracujących z częstotliwością magistrali FSB wynoszącą 66, 100 MHz, jak i najnowszą - 133 MHz. Zastosowanie gniazda procesorów PGA370 dla procesorów Intel sprawia, że zamontować można procesory Celeron 233/266/300/333/350/400/450/500/533/...667MHz lub szybsze. PGA370 daje również możliwość użycia najnowszych procesorów serii Intel Pentium III. Nowa VIA obsługuje w pełni AGPx4 jak i AGPx2, posiada również pełną kontrolę pamięci ECC oraz pamięci działających w standardzie PC 133. Płyta główna posiada trzy banki pamięci, w których zamontować można łącznie do 1.5 GB pamięci. Drugi układ VIA VT82C686A, zamontowany na płycie Microstar MS-6309, łączy w sobie funkcje karty dźwiękowej, kontrolera urządzeń wejścia / wyjścia oraz kontrolera IDE 33/66. Takie rozwiązanie pozwala znacznie obniżyć koszty produkcji płyty głównej oraz znacznie poprawić wydajność całego systemu. Zintegrowana karta muzyczna jest w 100% zgodna z DirectX (Direct Sound, Direct Sound 3D, Direct Music) oraz standardem A3DAPI. Układ VIA posiada 64 głosową polifonię, biblioteki ponad 4000 gotowych brzmień oraz w pełni wspiera SPDIF (AC3).

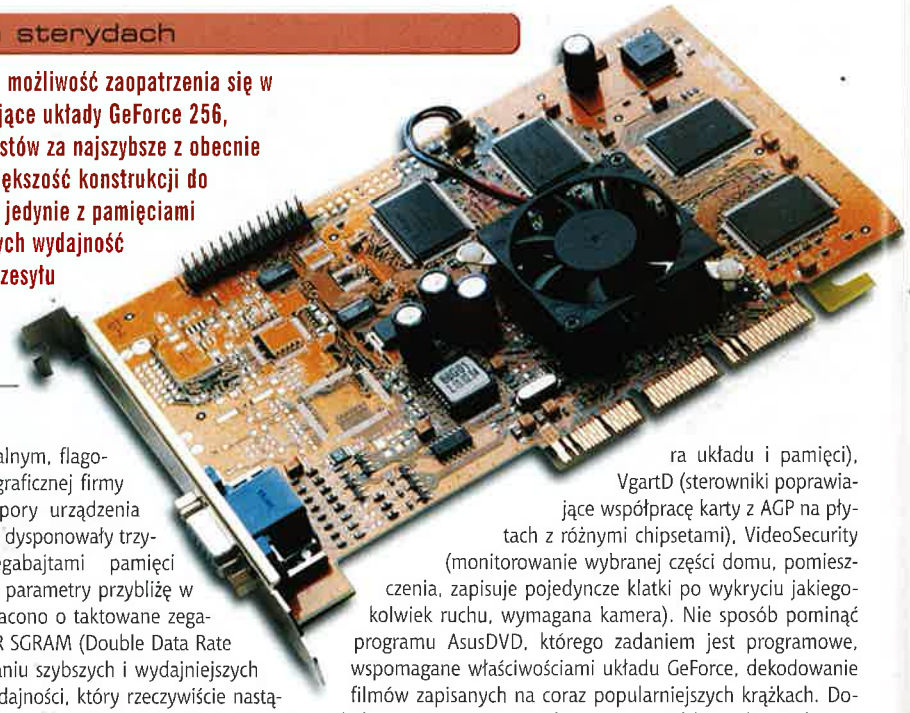
Aby zapewnić przyszłym użytkownikom wygodę użytkowania, płyta posiada 5 slotów PCI, 1 ISA, 1 AGP oraz jeden slot AMR (Audio Modem Riser). Ponadto płyta MS-6309 wyposażona jest w inne dodatki sprzętowo-programowe, które w łatwy i nieskomplikowany sposób pozwalają na podkręcanie procesorów, kontrole ich temperatury oraz ustalanie zakresu zasilania dla nich. Do takich systemów, które dostarczane są z płytą główną zaliczyć należy:

- D-Led to rozwiązanie autorskie firmy MSI, niespotykane w żadnych innych płytach głównych. D-Led to zespół czterech diod zamontowanych na płytach głównych, które w 16 kombinacjach podają 16 różnych informacji. Dzięki nim dowiedzieć się możemy czy doszło do konfliktu na płycie głównej oraz co robi teraz płyta główna. Takie rozwiązanie znacznie przyspiesza rozpoznanie problemu, gdy tylko do niego dojdzie oraz ułatwia pracę serwisowi, gdy ten udziela pomocy technicznej.
- PC ALERT - To trzy czujniki temperatury (dwa definiowane oraz procesor), kontroler obrotów wentylatora obudowy oraz wentylatora na procesorze. Wszystkie powyższe narzędzia w połączeniu z oprogramowaniem tworzą PC Alert II. System ten pozwala na pełny monitoring temperatury komputera, chroni przed

Asus AGP-V6800

GeForce na sterydach

Od jakiegoś czasu mamy możliwość zaopatrzenia się w karty graficzne, zawierające układy GeForce 256, uznawane przez specjalistów za najszybsze z obecnie dostępnych na rynku. Większość konstrukcji do niedawna była dostępna jedynie z pamięciami SDRAM lub SGRAM, których wydajność ograniczała prędkość przesyłu danych do i z pamięci karty.



Mike-L

Tak też stało się z aktualnym, flagowym modelem karty graficznej firmy ASUS. Dostępne do tej pory urządzenia V6600 oraz V6600 Deluxe dysponowały trzydziestoma dwoma megabajtami pamięci SGRAM, a model, którego parametry przybliżę w niniejszym tekście, wzbogacono o taktowane zegarem 300MHz moduły DDR SGRAM (Double Data Rate SGRAM). Dzięki zastosowaniu szybszych i wydajniejszych kości, uzyskano wzrost wydajności, który rzeczywiście nastąpił, lecz nie we wszystkich przypadkach jest on taki, jakiego się spodziewałem. Wyniki podane w tabelce mówią same za siebie. Testy przeprowadzono na takim samym komputerze, na jakim sprawdzano inne urządzenia. Test odbył się najpierw na sterownikach dostarczonych przez producenta, a później powtórzono procedurę przy wszystkich dostępnych w Internecie, referencyjnych jak i beta wersji ASUSa. Różnice były niewielkie. Nie potrafię wyjaśnić tego fenomenu, ale podejrzewam, że niedługo dostępna będzie nowsza wersja biosu do V6800, która zlikwiduje rozbieżności. Poza kilkoma niższymi niż spodziewane wynikami reszta jest całkiem zadowalająca.

Sterowniki to oczywiście mnóstwo przydatnych zakładek, dzięki którym otrzymujemy możliwość zapanowania nad wszystkimi parametrami karty. Oprócz driverów znajdziemy na krążku także aplikacje, takie jak SmartDoctor (diagnostyka i automatyczne ustalanie parametrów karty), Tweak (podkręcanie zegara układu i pamięci), VgartD (sterowniki poprawiające współpracę karty z AGP na płytach z różnymi chipsetami), VideoSecurity (monitorowanie wybranej części domu, pomieszczenia, zapisuje pojedyncze klatki po wykryciu jakiegokolwiek ruchu, wymagana kamera). Nie sposób pominąć programu AsusDVD, którego zadaniem jest programowe, wspomagane właściwościami układu GeForce, dekodowanie filmów zapisanych na coraz popularniejszych krążkach. Dodatkowo otrzymujemy pakiet gier, wśród których znajdziemy takie pozycje, jak Drakan, Rollcage, oraz zestaw Gamers Power Pack 1, 12 pozycji w wersji okrojonej (kilka poziomów, tras itp.).

Poprawiona wersja akceleratora ASUS jest dość ciekawą propozycją, lecz należy wziąć pod uwagę konieczność ściągnięcia za czas jakiś nowej wersji biosu, poprawiającej wydajność. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Asus AGP-V6800

Dane techniczne:
procesor: nVidia GeForce 256
magistrala: AGP 4x
pamięć: 32MB DDR SGRAM
wyjścia TV: brak

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel. (0-71) 324 05 00,
fax 324 05 29

Plusy
- bogaty pakiet oprogramowania
- wyśmienita jakość obrazu

Internet:
www.ab.pl
www.asus.com.tw

Minusy
- niezbyt wysoka wydajność w niektórych testach

Cena:
1400 zł

Test

Test	Kategoria	Jednostka	Asus V6800	Asus V6600	Creative Annihilator	Creative Annihilator Pro	Elsa Erazor X	Elsa Erazor X2
GL Quake	640x480	fps	247,8	140,5	143,2	154,1	131,1	146,8
	800x600	fps	177,3	108,6	109,3	121,9	108,1	121,8
	1024x768	fps	115,4	75,4	75,8	87,1	75,1	87,1
Quake II	640x480	fps	143,8	114,8	114,8	116,6	114,6	114
	800x600	fps	140,7	104,5	104,3	107	104,4	105,8
	1024x768	fps	123,2	85,5	85,6	88,6	85,7	88,5
	1600x1200	fps	58,8	47,2	47,3	49,9	47,2	50,1
Q3 demo 1.08	640x480	fps	68,5	77,9	78,1	78,8	77,3	79,2
	800x600	fps	66,3	75,7	75,7	76,3	75,4	77,4
	1024x768	fps	64,3	68,4	68,5	73	64,5	73,8
	1600x1200	fps	39,4	37,9	38,1	45,2	38	45,3
	High Quality	fps	59,8	56	56,4	61,1	56,5	61,7
	Normal	fps	70,2	68,3	68,4	69,8	68,2	70,3
	Fastest	fps	65,8	78,8	78,9	79,5	79,1	79,7
Turok	D3D 640x480	fps	96,2	146,3	147,4	151,2	145,8	146,3
	D3D 800x600	fps	93,1	120,8	120,3	148,3	121	128,1
Turok 2	640x480	fps	49,8	52,2	51,8	59,3	52,8	44,8
	800x600	fps	47,5	52,8	52,6	60,5	52,6	44,5
	1024x768	fps	46,8	50,3	50,1	59,1	52	44
Incoming 16 bit	640x480	fps	78,5	59,14	59,28	117,2	59,5	59,65
	800x600	fps	78,51	59,13	59,11	120,34	59,66	59,58
	1024x768	fps	78,68	58,67	59,04	122,89	59,2	59,18
Incoming 32 bit	640x480	fps	77,85	58,17	58,5	117,93	58,58	58,86
	800x600	fps	76,43	57,65	58,19	120,81	58,3	58,91
	1024x768	fps	75,39	56,18	56,33	104,9	56,42	58,05
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	4518	3996	3961	4111	3948	3777
Final Reality	3D	R Marks	4,95	4,72	4,76	5,54	4,74	3,96
	2D	R Marks	5,08	5,07	5,12	5,12	5,06	5,06
	Overall	R Marks	4,77	4,99	4,99	5,22	4,92	4,07

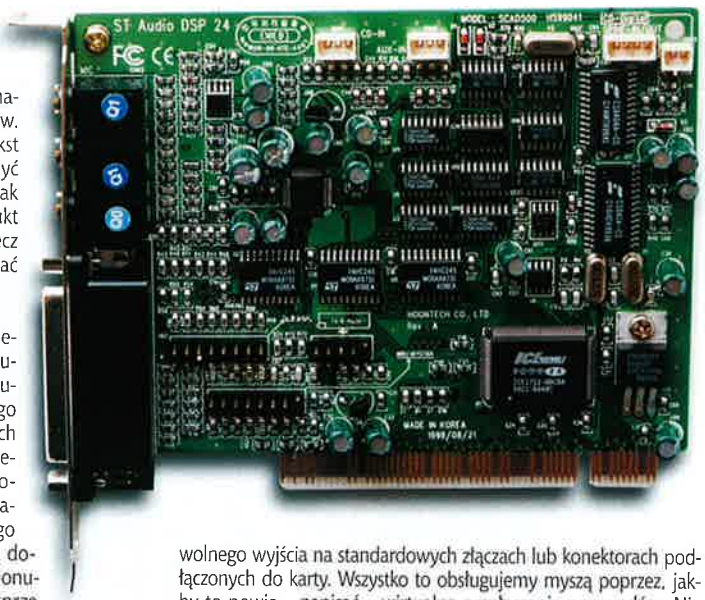
HoonTech Soundtrack Audio DSP24

Muzyczka na 24 bity

Dość często na łamach CD-Action macie okazję poczytać o kartach muzycznych, oferowanych przez różnych producentów. Były już produkty dla mniej zasobnych użytkowników multimediów, dla tych z grubszym portfelem, urządzenia półprofesjonalne, a także zestawy muzyczne. Tym razem przedstawimy coś przeznaczonego dla muzyków, zarówno amatorów, jak i prawdziwych profesjonalistów.

Mike-L

Wschodnioazjatycka firma HoonTech zaskakuje nas coraz dojrzalszymi i bardziej dopracowanymi kartami, przeznaczonymi dla pełnego spektrum użytkowników. Ostatnio w dziale sprzętowym ukazał się tekst o urządzeniu 128DDMA Ruby, które mogło być używane zarówno przez amatorów zabawy, jak i muzyków. Tym razem zaprezentujemy produkt przewidziany głównie dla tej drugiej grupy, lecz nie oznacza to wcale, że nie da się wykorzystać jej w "standardowy" sposób.



Soundtrack Audio DSP24 jest kartą, której zalety docenią głównie audiofile i muzycy, zajmujący się komponowaniem przy pomocy komputera oraz sprzętu cyfrowo przetwarzającego dane, w tym konsolet, modułów samplujących oraz magnetofonów wielościeżkowych. Dlaczego właśnie oni, zapytacie? Jeśli tak, to odpowiadam. Tylko takie urządzenie, jak to, posiada możliwość obróbki dźwięku próbkowanego i konwertowanego z dwudziestoczterobitową dokładnością, oraz częstotliwością 96 KHz. Imponujące parametry, prawda? Jeśli ktoś dysponuje sprzętem elektronicznym, mającym możliwość wymiany danych za pośrednictwem 44-pinowego złącza, to na śledziu karty znajdzie, w miejscu przeznaczonym na port joysticka, taki właśnie konektor. Oczywiście port gier także można podpiąć, lecz jest to już dodatkowa opcja. Jakość dźwięku, który zgrywamy na dysk oraz ten, generowany przez układy karty nie pozostawia wiele do życzenia. Możliwe jest jednoczesne samplowanie do szesnastu głosów przy ustaleniu maksymalnych parametrach (24 bity, 96KHz). Nic nie stoi na przeszkodzie, by używać bardziej standardowych częstotliwości dźwięków, 44.1 oraz 48KHz, oraz szesnastobitowej rozdzielczości. Ciekawostką jest fakt, że możemy w jednym systemie operować na czterech identycznych urządzeniach Audio DSP24.

Oprócz 44-pinowego złącza, karta dysponuje standardowymi wejściami mini jack, mikrofonowego i liniowego, a także wyjściem liniowym. Również właściciele cyfrowych urządzeń znajdą coś dla siebie. Na dodatkowym śledziu znajdziemy takie gniazda wejścia/wyjścia, jak AES/EBU, S/P-DIF optyczne i elektryczne. Dzięki nim przesyłany dźwięk będzie wolny od zakłóceń, czyli jego jakość będzie wierna oryginałowi.

Na dołączonej płytce znajdują się sterowniki do całej rodziny kart, firmy HoonTech, w tym i Soundtrack Audio DSP24, które przeznaczone są do popularnych systemów operacyjnych, takich jak Windows '9x, 2000 oraz NT. Do obsługi zaawansowanych funkcji karty nie wystarczą zwykłe programy dołączane do popularnych urządzeń, choć użycie takowych nie jest niemożliwe, ale przecież nie po to kupuje się produkt HoonTecha, by pracować na aplikacjach, nie dających pełnych możliwości. Co do panelu sterującego parametrami urządzenia to jest on jednym z lepszych, jakie dane mi było widzieć. Wszystkie wejścia i wyjścia mogą być włączane i wyłączane, generowane dźwięki jesteśmy w stanie kierować do dowolnego wyjścia na standardowych złączach lub konektorach podłączonych do karty. Wszystko to obsługujemy myszą poprzez, jakby to powie... napisać... wirtualne przełączanie przewodów. Nie dziwcie się, ponieważ tak to wygląda. Po prostu klikamy na jednym narysowanym złączu i przeciągamy "przewód" do innego.

Podczas testowania karty nie byłbym sobą, gdybym nie pokombinował z różnymi zastosowaniami karty. Konwersja plików pomiędzy różnymi formatami zapisu głosu oraz zmiana parametrów plików, rozdzielczości próbkowania oraz częstotliwości, a także dodawanie efektów sprawiły, że znane dotychczas utwory nabierały innego wymiaru. A wszystko to dokonywane było w czasie rzeczywistym.

Jeśli jesteś muzykiem profesjonalistą, ale poza studiem nie masz możliwości pracy na dość wysokiej klasy sprzęcie, poszukujesz karty mogącej spełnić twoje oczekiwania, to zwróć uwagę na HoonTech Soundtrack Audio DSP24. Polecam ją także muzykom amatorom, ponieważ zgodność z rozmaitymi standardami pozwala także na używanie jej w grach. □

INFO • INFO • INFO • INFO

HoonTech Soundtrack Audio DSP24

Dane techniczne:
Procesor: ICEnsemble ENVY 24
Magistrala: PCI 2.1
Złącza: line in/out, microphone in, 44-pinowe złącze cyfrowe, AES/EBU, SP/DIF elektryczne i optyczne

Plusy
- czterdziestoczteropinowe złącze cyfrowe
- bardzo niski poziom zakłóceń przy nagrywaniu i odtwarzaniu
- świetne sterowniki

Minusy
- anglojęzyczna instrukcja
- brak złącza joysticka

Dostarczył:
Winmax Polska
ul. Rymera 4
tel. (0-32) 251 22 86
fax (0-32) 751 49 52

Internet:
www.winmax.com.pl

Cena:
1050 zł

Nowości sprzętowe

przegrzewaniem się urządzeń wewnętrznych oraz alarmuje w przypadku przekroczenia ustalonej granicy temperatury. Wszystkie zaprogramowane przez użytkownika ustawienia można zapisać. Jeżeli nie chcemy być informowani o zachodzących wewnątrz komputera procesach termicznych, możemy wyłączyć PC Alert.
- TOP Tech III - Jest to zestaw czujników. Jeden czujnik umieszczony jest pod procesorem, drugi obok procesora, zaś trzeci umieścić można w dowolnym miejscu, np. na karcie graficznej. Wszystko to połączone jest programem z czujnikiem obrotów wentylatora procesora oraz wentylatora. Aby dostarczyć najbardziej wiarygodne dane, MSI użyło bardzo dokładnych mierników temperatury oraz stworzyło niezawodne oprogramowanie, które łatwo dostosować do potrzeb użytkownika.
Dodatkowo montowane jeszcze systemy poprawią bezpieczeństwo przechowywania danych oraz pracy komputera:
TVAC - to wbudowany układ do autodetekcji wirusów
STR - czyli Suspend to RAM pozwalający na zabezpieczenie danych pamięci operacyjnej. Pozwala ona na zapisanie danych z pamięci RAM przed wyłączeniem komputera na dysk twardy komputera. Chroni to każdego użytkownika przed utratą danych, np. na skutek nie kontrolowanego wyłączenia komputera.
Sugerowana cena płyty głównej dla użytkownika końcowego to 670 PLN z VAT. Wszystkie płyty główne Microstar posiadają 24 miesięczną gwarancję. Przewidywana data wprowadzenia płyty do oferty TORNADO to koniec lutego 2000. W celu uzyskania szczegółowych informacji zapraszamy do odwiedzenia strony internetowej MSI:
www.tornado.com.pl

***

Proton World oraz Keyware Technologies połączyły swe siły w celu projektowania nowoczesnych rozwiązań dotyczących rynku kart SmartCard. Najnowszym dzieckiem dwóch firm jest karta rozpoznająca swojego właściciela za pomocą metod biometrycznych, czyli poprzez analizę odcisku palca. Dane o autentycznym posiadaczu karty przechowywane są w małej ilości pamięci na samej karcie. Jeśli urządzenie się sprawdzi, a koszty produkcji będą się utrzymywały na znośnym poziomie to e-purse (nazwa karty) może otworzyć nowe możliwości przed tak zwanym handlem elektronicznym, przenoszeniem ważnych danych, czy też może będziemy posiadać... dokumenty w pamięci karty. Zobaczymy.
www.protonworld.com

***

TravelMate 34x jest najnowszą propozycją firmy Acer, jeśli chodzi o rynek notebooków. Wykonane ze stopu magnezowego urządzenie jest niezwykle lekkie, ponieważ jego waga nie przekracza 1.8 kilograma. We wnętrzu znajduje się procesor Intel Mobile III 500MHz, karta sieciowa 10/100 oraz zintegrowany modem. Co ciekawe do notebooka możemy podłączyć urządzenie, które skupia w jednej obudowie napęd dyskietek elastycznych 3.5 cala oraz napęd DVD lub CD. Obraz oglądamy na dwunastocalowym wyświetlaczu ciekłokrystalicznym.
www.acer.com

www.klubcda.pl • e-mail: klubcda@silvershark.com.pl

Klub CDA

sprzed@ż wysyłkowa

KARTA KLUBOWICZA

Regulamin klubu CDA na CD i na stronie www

Klub CD-Action, co kryje się pod tą nazwą? Odpowiedź jest bardzo prosta. Klub zrzesza prenumeratorów pisma CD-Action (pkt.1 regulaminu), a jego zadaniem jest udostępnianie różnego rodzaju produktów w możliwie niskich cenach. Oferta zaprezentowana w tym numerze to tylko dobry początek. Będziemy ją poszerzać i zmieniać, zgodnie z zainteresowaniami klubowiczów. Już dziś można zamawiać wybrane produkty. Jak to zrobić? Otóż dzwoniąc pod nasz numer infolinii, dowiesz się, jak najszybciej i zarazem najtaniej otrzymać upragniony towar, ponieważ forma dostawy uzgadniana jest indywidualnie z każdym klientem!!! Łatwo, tanio i z dostawą do domu.

Ewentualne pytania proszę wysyłać na adres poczty elektronicznej: klubcda@silvershark.com.pl
Oczywiście z naszej oferty mogą skorzystać również osoby nie zrzeszone w klubie, nie mogą one jednak skorzystać z udogodnień przewidzianych dla klubowiczów.

U nas znajdziesz wszystko!

Dla klubowiczów 5 % rabatu

Zestawy komputerowe

KOMPUTERY SOHO

SOHO P III 450
PIII 450, płyta 100MHz, 64 MB SDRAM, HDD 6.4 GB, k. grafiki SVGA AGP, 8MB, CD-ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, obudowa ATX, W'98, UNIHELP Basic

SOHO Celeron 466
C 466 , MS 6178, 32 SDRAM, HDD 4,3GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CD ROMx40, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHELP, MATX

KOMPUTERY OPTITECH

Bestseller 400 DOS
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3 GB, k. graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, IBM DOS 2000, obudowa ATX

Bestseller Celeron 400
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,GB, k.graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHELP Basic, obudowa ATX, Kurs Interakcyjny

Bestseller Celeron 400
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, k. graficzna z Word + monitor, dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit , CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa ATX, Word '2000, Kurs Interakcyjny, monitor 15"

Bestseller PLUS
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, CD ROM 40x, modem, 400 + modem + monitor, klawiatura, grafika 4MB AGP ATI lub S3, dźwięk 16bit, mysz, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT, monitor 15"

Bestseller PLUS Celeron
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, k. graficzna 4MB, dźwięk, 400 + Word 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa BAT, Word '2000, Kurs Interakcyjny

Bestseller Plus 400 + modem
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, CD ROM 40x, grafika 4MB, dźwięk 16bit, klawiatura, mysz, modem, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT

KOMPUTERY YOUNG

Young Celeron 433 + Word
C433, płyta MS 6178 , 32MB SDRAM, HDD 6.4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CDROM 40x, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98 , Word'2000

Young Celeron 433 DVD
C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6.4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, DVD, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP,

Young 433 + modem + monitor
C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6.4GB, CD-ROM 40x, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, modem wew. 56k, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP, monitor 15"

Young TNT PIII 450
PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB,HDD6,4GB,CD 40x, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHELP, Obudowa MATX

Young TNT PIII 450 DVD FM
PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB,HDD6,4GB,DVD, modem, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHELP, Obudowa MATX

Young Junior
PIII 450, płyta 100 MHz ZX, 32 MB SDRAM, grafika 8 MB, k.dźw. zgodna z SB 64 PCI, HDD 6,4 GB, CD-ROMx40, klawiatura , mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP, monitor 15"

Young Celeron 500
C500, płyta MS 6178 , 32MB SDRAM, HDD 6.4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CDROM 40x, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98

Young Celeron 500 DVD FM
C500, płyta MS 6178, 64MB SDRAM, HDD 8.4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, DVD, klawiatura, mysz Microsoft, modem 56k, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98 , film DVD

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION® od miesiąca ..... Czerwiec ..... /2000
☐ trzy numery 45,00zł
☐ sześć numerów 84,00zł
☐ dwanaście numerów 156,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ Kod produktu .....

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego .....

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczęć firmowa

imię i nazwisko (czytelnie)

W związku z wejściem w życie z dniem 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym **NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH** a wyłącznie **FAKTURY VAT**.

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

.....podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

.....podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

.....podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

.....podpis przyjmującego

www.klubcda.pl • klubcda@silvershark.com.pl

Gry

Dla klubowiczów 5 % raba

GTA 2

cena 142,00 brutto

KOD: ZSG018

Kompletna oferta gier
Artakcyjne ceny
Dzwoń!

0801 600 200

Programy

ENGLISH IN ACTION Pop Stars

KOD: ST009

Programy językowe, graficzne i inne.

0801 600 200

Produkty firmowe CD-Action

cena 25,00 brutto

KOD: UP-001

cena 25,00 brutto

KOD: CD-007

Gadżety firmowe CD-Action
pytaj o pełną ofertę.

0801 600 20

Chcesz więcej?! Zadzwoń 0801 600 200
Sprawdź cennik na CD
lub zajrzyj na stronę www.klubcda.pl

Oferta tylko dla klubowiczów!

cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Grand Touring

KOD: CG001

cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Western Front

KOD: CG002

cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Big Race USA

KOD: CG003

cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Apache vs. Havoc

KOD: CG004

cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Shogo: Mobile Armor Division

KOD: CG005

Klub CD-Action:

Nawet nie podejrzewasz

co jeszcze możesz TU kupić!

SAMOCHÓD?

LODÓWKĘ?

UŻYWANE KOMPUTERY?

ostry dyżur pogotowia dla graczy

gry, programy, komputery na telefon i wiele innych – najtańsza oferta
aktualne cenniki zawsze na stronie

i na CD w czasopiomie CD-Action

www.klubcda.com.pl/ www.klubcda.pl

infolinia czynna całą dobę

MAGAZYN UŻYTKOWNIKÓW INTERNETU

.net®

2xCD

Nr 1 (01)
Cena 14,99zł
Kwiecień 2000
ISSN: 1509-7269

www.netmag.com.pl

e-mail
szybko i bez spamu

obcy w internecie
SETI@home

RECENZJE PROGRAMÓW:
Dreamweaver 3 i Fireworks 3
Pajączek 2000 PRO v. 4.6
Constructor 99 v. 4.0

Surfujesz?
Dowiedz się jakich programów używać

Film
muzyk
najciekawsze wi

60 sposobów
WYSZUKIWAR

Szpiegow
w inter

na CD .net 6

... i stał się .net®

Pierwszy numer miesięcznika .net w kioskach od kwietnia.

Znajdziesz w nim między innymi 6 pełnych wersji programów narzędziowych, informacje o najciekawszych miejscach w sieci, wywiady, recenzje sprzętu i oprogramowania. Oczywiście nie zabraknie praktycznych poradników dla każdego niezależnie od jego stopnia wtajemniczenia w sekrety Sieci.

Więcej informacji: e-mail: dan@silvershark.com.pl, telefon (071)34 120 83

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Kwiecień! Przynajmniej na łamach naszego pisma :). A jak kwiecień, to prima aprilis. Dlatego nastawcie się na troszkę inną niż zwykle lekturę. Co prawda, NADAL są tutaj TYLKO I WYŁĄCZNIE autentyczne listy (sami NICZEGO - prócz odpowiedzi - nie wymyślamy!). Tyle tylko, że w tym numerze opublikowaliśmy kilka perełek, których zwykle (w trosce o morale czytelników) nie wrzucamy na łamy. No, ale raz kiedyś można sobie pozwolić na totalny odjazd - tak w listach, jak i odpowiedziach. (Poczytajcie "Dziwne listy"). Jeśli czytacie nas po raz pierwszy... wyrazy współczucia. Zwykle jest normalniej :)). No i stały fragment gry: zapraszamy do lektury FAQ, zamieszczonego na CD (najczęstsze pytania i nasze odpowiedzi & Słowniczek Gracza) oraz na IRC, na nasz kanał #cdaction (najlepiej logować się przez warszawa.irc.pl). W każdy piątek, w godz. 14-16 na pewno spotkacie tam kogoś z redakcji CDA.

***Myśl miesiąca:* Chcieliśmy jak najlepiej, a wyszło jak zawsze ((c) W. Czernomyrdin, ekspremier Rosji).**

Pozytywnie zaskoczony

CDA (...) - bardzo fajne pismo. Muszę przyznać, że spodziewałem się czegoś dla dzieci, a tu całkiem fajny poziom. Najlepszy dział to oczywiście Action Redaction, ale podoba mi się styl recenzji (na ogół) i wszystkich tekstów (choć początkowo nieco drażnił mnie fakt używania slangu młodzieżowego w recenzjach - sprawiało to wrażenie jakiegoś takiego prymitywizmu... sorry:). Dopiero, gdy w którymś z artykułów zobaczyłem aluzje do Czechowa, a w innym do Bułhakowa ... zmieniłem zdanie).

Jarek Rutowski

Dla równowagi podam, że (jak słyszeliśmy) np. pani od polskiego (bodaj w elitarnym XIV wrocławskim LO - pozdrawiamy!) na lekcji "bawiła się" z uczniami w poprawianie CDA. I ponoć od czerwieni na stronie potem aż bolały oczy. Taaa... wstrętny slang młodzieżowy, wstrętna gwara komputerowa, wstrętne anglicyzmy, żadnych rymów, nie można nawet zadać tematu wypracowania "co Smuggler miał na myśli, pisząc..." (bo ma i tak zawsze jedno i to samo na myśli :)). Tak to już jest z nami. Albo będziemy napisani piękną polszczyzną, albo będziemy ciekawi. (No dobra, ponoć da się pogodzić jedno z drugim - ale wątpię czy w piśmie z tej branży). Jeszcze a propos nauczycieli: wiecie po czym poznać nauczyciela na ulicy? To ten człowiek, który poprawia czerwonym sprayem napisy na murach :). A tak na marginesie - Bułhakow nie pisze się przez "ch" :)).

Dziewczyny i komputer...

(...) Właśnie czytałam najnowsze CDA (już Ci Smugglerku ;P opowiadałam, jak zbierali mój język z szyby w Empiku... kiedy dojrzałam Jego (CDA ofcoz;))) wielkość...;). (...) "Ludzie" dziwią się, kiedy widzą, że potrafię więcej niż włączyć komputer, bo "przecież jestem dziewczyną", to wszystko mi już opada. Ludzie, my nie jesteśmy głupie!!!!! A fakt, że większość z nas jest zbyt próżna i leniwa, żeby wysilić się i wykorzystać swoje umiejętności intelektualne, to kwestia waszego odwiecznego rozpieszczania kobiet... (Chociaż siedzenie bezczynne w domu nie można chyba tak nazwać; ja tam rozpieszczanie wyobrażam sobie inaczej ;))). Tak więc wybierajcie: albo kobieta pokazuje, co potrafi, albo siedzi w domu i pierze skarpetki...(ja nigdy nie będę dobrą żoną, ale nie ubolewam nad tym zbytnio). Poza tym, to Cartoon Network oglądam częściej niż swoje zeszyty szkolne. (...) Potrafię dużo więcej niż wielu znanych mi "informatyków". (...) Wiem jednak, że to, co potrafię, to tylko namiastka tego, co mogłabym, gdybym wykorzystywała w pełni możliwości mojej kochanej puszeczki (która jak zwykle stoi naga :)). Moim zamiarem jest dalszy rozwój. I tu wkraczam w dwa tematy. Pierwszy dotyczy świeżo upieczonych komputerowców. Po pierwsze: ludzie, komputer nie jest stworzony do gier, one tylko w małym stopniu pokazują jego możliwości; są one naprawdę duże, więc warto nie ograniczać się do bezcelowego "młócenia" w co popadnie. Po drugie: ci, co wiedzą więcej, nie mają powodów do uważania się za coś lepszego, w końcu zawsze znajdzie się ktoś lepszy, poza tym oni też kiedyś byli początkującymi.

Beata Śnieżek, Łódź

Trzym się i nie daj się chandrze. I stale sobie powtarzaj: "kroczę do przodu" - bez skojarzeń oczywiście ;).

(...) Niektórzy niesłusznie nas osądzają, że jak nie mamy (i nie gramy) w Quake czy Diablo, to na pewno gramy w gry z serii Barbie itd. Ja nie gram w wyżej wymienione gry - ale w strategie, RTSy i ekonomiczne! Grałam też w Unreala i TR. (...) Chciałam wspomnieć o moich kolegach. Oni mnie wykorzystują! (bez skojarzeń!!!). Pojawię się w szkole z CDA, (...) a oni już się kłębią wokół mnie i "pożycz kompakt", "daj poczytać", "daj oglądnąć". (...) Wracając do tematu, (...) znamy się na komputerach i chłopacy mogliby z nami czasem o nich pogadać. Wy myślicie, że jak już siedzimy przy kompie, to używamy tylko głupich programików, albo że przybyłyśmy z innej planety? (...) Na koniec chciałabym poruszyć temat odzywki: "wy łosie". Proszę, żeby jej czytelnicy nie używali, bo jest to dla mnie obraźliwe. (...) Moje nazwisko to Łoś!

Artemis z Gdańska

Dla nas określenie "łoś" to w sumie komplement, więc się nie masz czym przejmować. Piszcie do nas, dziewczyny!

Wiele uwag

1. Ankieta (trochę późno, ale zawsze). Następnym razem dajcie ją na matowy papier (o ile to nie kłopot).

Chyba jednak kłopot. Duży. (Dobra, dobra Smuggie, podobnie mówiłeś, gdy przyszło Ci tańczyć z Barnabą tango, a proszę jak łatwo poszło. - dop. Jedi).

Dodajcie punkt najlepszy recenzent roku (zauważcie, że wtedy nie byłoby żadnych konfliktów między Wami, po prostu bez żadnych skali, punktów z numeru na numer czy kryteriów raz do roku na ankiecie, małe głosowanie i już).

A co oznacza "najlepszy"? Jeśli już, to "najpopularniejszy"... (Zresztą i tak zawsze wygrywa gumowy kurczak Jediego, więc co to za głosowanie).

2. Action Redaction. Dajcie przed AR tabelkę, w której zawarte byłyby wszystkie bieżące sprawy i poparcie dla nich, taka mała statystyka, np.: Sprawa - Clone; Liczba listów za - X, Na łamach Y, Lista przeciw - XX, Na łamach - XY.

Strasznie nam to pachnie biurokracją i papierkologią. Potem można jeszcze ustalić procenty, zależności, te oddać analitykom itd. Tylko po co? Co Wam da wiadomość, że w danej sprawie przyszło 234 listy (a gdyby przyszło 235 albo 97 to by coś to zmieniło?). Ale OK, przy jakichś bulwersujących sprawach, możemy, z czystej ciekawości, zabawić się czasem w taką statystykę - ale nie na zasadzie reguły!

3. Prenumerata. Klub prenumeratorów: (...) Zdaję sobie sprawę, jakie korzyści przynosi Wam ten klub, ale ludzie, którzy do niego należą nie wiedzą, co tracą, a jest tego trochę. Co prawda, oszczędzają te parę złotych, ale jednocześnie odchodzi od nich bezpowrotnie ten dreszczyk emocji przed podejściem do budki, słynny grosik reszty, ten aromat, ta duma (oczywiście, gdy ma się Actiona jako pierwszy na osiedlu, nie licząc tych tchórzy klubowiczów), te codzienne wypady ze szkoły, rywalizacja, podchody i wreszcie triumf... Triumf, którego smak na zawsze zostanie w moim sercu.

:) Raaaany, a ja myślałem, że tylko ja tak mam... gdy kupuję lizaki.

4. Różności. Błagam, dajcie nagrody do jakiegoś teleturnieju, ale na Boga nie do "Szalonych liczb".

Familiada może być? A może zasponsorować Disco-Polo Relax? :). Hmmm... miałem ci Akszynka, umpa umpa, odpadła mi szynka, umpa umpa... piękna była taka (la la la)... chyba zagram w Kłaka (la la la); zdefraguję wroga (la la la), odpadnie mi noga (la la... łaaaaaa! Pfu, fuj, bleee, yuck, ratuuunku!!!!) :).

Przemyślenia El General Magnifico i kontra Ugly Joe'a były bardzo... Eee.. no... bardzo... Bardzo ładne? No nie, może nie ładne, ale w porządku. Wnoszą do waszego pisma świeży powiew, który podkręca trochę atmosferę i wprowadza ciekawy element zaciekłej dyskusji. Chciałem po prostu powiedzieć, że mi się podoba, nawet bardzo.

Autorzy się cieszą. (Muminki też - dop. Jedi).

W styczniowym AR napisaliście, że do druku w pierwszej kolejności idą teksty o grach z najlepszą oceną, a więc gry teoretycznie najlepsze. Tymczasem mówicie, że nie chcecie wprowadzać do redakcji żadnej walki o gry czy rywalizacji. To ja już widzę, jak nie ma rywalizacji, tylko skąd te dziwne wrzaski w stylu "Iwan oddawaj to" albo "przegiąłeś Gem.ini", ciągłe krzyki, potłuczone szyby. "Coś tu brzydko pachnie" (i to nie skarpety).

Che, che, zdarza się, zdarza, ta krew i zęby na podłodze nie wzięły się z powietrza :). Ale z drugiej strony - co to ma do rzeczy? Tj., jaka gra idzie na stronę, a jaka nie? Autor tekst napisał i dostanie za niego kasę, a kiedy on pójdzie (i czy pójdzie w ogóle) to już zmartwienie wyższej instancji (choć naturalnie autor też woli ujrzeć go w druku i to jak najszybciej). Ale dzięki temu nie ma rywalizacji typu "daj mi tę grę, bo na pewno będzie hitem, a ja potrzebuję kasy i muszę coś dużego druknąć". Ma się ten komfort psychiczny, że jak się popracuje, to się zarobi :).

Brawo za styczniową okładkę. BTW (uuu! zaszalałem) impreza w Empiku była do bańki krągłej niczym... Lary, obojętnie której. (...) Co za diabeł (eee tam diabeł to musiał być sam Lucyfer) podkusił Was do wrzucenia na CD tego... tego... tego przeklętego Tyriana? Mój młodszy brat jak się dorwał, to tylko zagrzmiała klawiatura i... rzyć zbitą mam po spacji. Tylko pogratulować.

Amico Intimo z Warszawy

Zdemaskowani!

Te cienkie CD-ki [patrz list w CDA 2/2000 - red.] ***to wszystko sprawka Smugglera i Jediego. To oni za tym stoją! Już widzę jak z zaciętymi i pełnymi ironii twarzami, całymi nocami siedzą nad tymi 160.000 CD-ków i polerują je pastą polerską, aby były cienkie i wypadały z CD-Romów. Ponadto z dobrze poinformowanych źródeł z Centrum Ochrony Radiologicznej Kraju dowiedziałem się, że z tych cienkich CD-ków w pewien specyficzny sposób odbija się wiązka laserowa i wypada przez szczelinę pomiędzy kieszenią CD, a obudową. Wobec tego radzi się zapchać tę szczelinę watą (ja tak już zrobiłem :-))).***

Kamil-ek

To nieprawda! Wcale nie używamy do tego pasty polerskiej, tylko zwykłej pasty do zębów!

Piraci pod murem

(...) Mieszkam w Bytowie (pomorskie, ok. 50 km od Słupska, ok. 20 tys. mieszkańców). Nie ma tu jakiejś giełdy, gdzie można kupić piraty. Kilka osób zajmowało się produkcją piratów, klientów nie brakowało. Jednak w kilka chwil wszystko się skończyło. Parę dni temu grupa gliniarzy zwinęła ich razem z całym sprzętem. (...) Dla mnie piractwo ma miejsce, gdy gość nagra xxx płytek i idzie na giełdę lub opycha znajomym. (...) Ja nagrywałem TYLKO SOBIE (u znajomego na jego nagrywarce), na własny użytek, a

nie do sprzedaży. Nikt o tym nie wiedział. (...) Takie coś to nie jest piractwo!!!

Przykro nam, ale - jest. Fakt, że na mniejszą skalę i w ogóle - ale... (Gdybym był sędzią inaczej oceniałbym kogoś, kto żyje z piractwa i tego, kto czasem skopiuje sobie jakąś grę. Tzn. nie uniewinniłbym tego drugiego, lecz wyrok byłby dużo niższy niż dla pierwszego).

Ale teraz wszystko się skończyło. Kumpel stracił nagrywarkę wraz z płytami i sprzętem i dostał zarzut produkcji i rozpowszechniania piratów. Ja straciłem wszystkie płytki i dostałem zarzut posiadania nielegalnego softu. Stąd moja dobra rada: ludzie, dajcie sobie spokój z piraceniem!!! (Nie dotyczy to zawodowych piratów - niech się martwią, gdy pojawi się u nich gliniarz z nakazem rewizji i skonfiskuje cały sprzęt).

Max Damage z LO z Bytowa

No właśnie. Niby ta nasza policja olewa sobie walkę z piractwem - ale to trochę tak jak z programem "Candid Camera". Jak to mówi motto tego programu - "czasem, kiedy tego się najmniej spodziewasz, ktoś nagle Ci powie: "uśmiechnij się, jesteś w ukrytej kamerze!". Mam tylko wrażenie, że większości z Was w tym momencie na pewno nie będzie do śmiechu. No chyba, że będzie to śmiech przez łzy...

"Rzyciowy" problem...

Czy zamiast słowa d z trzema gwiazdkami możecie pisać np. rzyć? Zbrzydło mi już oglądanie tych gwiazdek. (...)***

??? ze Słupska

Hmmm... a potem parę osób, które nie zajarzą, napisze - "wy idioci! życie pisze się przez "ż", a nie "rz"!!!" :))). Ale czemu nie - to ładne śląskie słówko. Rzycie, rzycie jest nowelą... :) PS Współczujemy, że zamknęli Wam Radio City (ja opłakuję śmierć Tomka Beksińskiego...). Ale cieszymy się, że znalazłeś coś w zamian :). Aha - pozdrawiamy ekipę "Myślenice" z V LO w Słupsku i wszystkich z II LO (autor chciał, aby było tam "oprócz tego jednego" - ale nie będziemy już dręczyć Clone'a :)). PSS jak widać "rzyci" ci już u nas dostatek na łamach.

Dziiiwne listy

To, co za chwilę poczytacie, powinno być wymowną odpowiedzią na pytania ludzi "po co dajecie te lamerskie poradniki, po co piszecie o czymś, co przecież wszyscy wiedzą" itd. Poniższe listy pokazują, że czasem nie wiadomo czy śmiać się, czy płakać. Wybraliśmy to pierwsze :). W związku z tym ostrzegamy wszystkich początkujących czytelników, by nie brali zawartych tu naszych odpowiedzi na serio. Ech, naprawdę trzeba ludzi edukować - choćby na siłę... Aha - powtórzę raz jeszcze z ręką na środkowym sercu: WSZYSTKIE listy są AUTENTYCZNE.

* * *

W mojej klasie jest osobnik, który uważa, że w numerze 10/99 daliście pełną wersję PROGRAMU [podkreślenie nasze] ***Voodoo 3. Razem z kolegami próbowaliśmy uświadomić mu, że jest to demo.***

[xxxx - znani redakcji] z Rzeszowa

Wszyscy nie macie racji. Była to pełna wersja... ale programu służącego do emulacji płyty głównej (lecz bez wiatraczka przy procesorze). Aby dostać program emulujący wiatraczek, musicie zapłacić autorom 300,99 $. Uruchomienie tego programu bez wiatraczka powoduje spalenie komputera w 0.2 s! A za miesiąc demo monitora 21 cali... (Daje tylko obraz czarno-biały, a i to jeno w piątki, po 17).

Kiedy kupiłem 12/99 zauważyłem, że pudełko nie jest zafoliowane. A mojemu koledze zagnieździł się na CD jakiś wirus! Sprawdziłem swoje antywirusem i nie było żadnej infekcji. Co to może oznaczać?

Jędrek

Zapewne to, że Tajna Organizacja Terrorystyczna "Spectra" znów sfuszerowała swój program dogrywania wirusów na już nagranych Cover CD-kach. I całe szczęście, bo jakby się jej to udało... strach pomyśleć! Możliwe jest też, że jakiś wirus się zmutował i zamiast zżerać pliki, zeżarł folię z CD.

Chciałbym się dowiedzieć czy w waszych płytkach z demkami mogą powstać wirusy? Bo ponoć słyszałem, że po jakimś czasie (np. 6 miesięcy) na CD robią się wirusy.

Krzyś

Mogą. Ale tylko wtedy, gdy CDki leżą w ciemnych i wilgotnych miejscach (np. w piwnicy albo Waszych łóżkach). Wtedy rodzą się na nich wirusy komputerowe, grzyby purchlawe i oślizgłe oraz bakterie wielkości kotów. Dlatego profilaktycznie należy je raz na miesiąc przetrzeć pumeksem lub watką namoczoną w kompocie wiśniowym. Zaś przy najmniejszym podejrzeniu, że na kompakcie wylęga się wirus, należy taki CD wrzucić do wnętrza krateru Góry Przeznaczenia lub ostatecznie mocno oklepać 2 kg młotkiem (trzymając CDka na kolanie). To powinno pomóc. A jeśli nawet nie, to na pewno po czymś takim przestaniesz przejmować się podobnie istotnymi problemami...

Czy jeśli przegrywam u kolegi płyty, a on mi każe płacić, to czy jestem posiadaczem pirackich kopii?

Tu wszystko zależy od nominału banknotów, jakimi płacisz. Jeśli są to 10-złotówki - to tak. Jeśli 20 i więcej - to nie. A jeśli płacisz bilonem, to popatrz na rok emisji ostatniej monety. Jeśli ostatnia cyfra jest parzysta - jesteś piratem!!! A jak na końcu jest zero - nie dość, że jesteś piratem, to na dodatek za chwilę zostaniesz obojnakiem! To będzie BARDZO boleć! [Aha. Należy tu uwzględniać też temperaturę za oknem].

Po co dajecie dema, skoro nie można ich usunąć, dalibyście kurna zamiast nich użytka.

A co będzie jak "użytka" (o kurnie nie wspomniawszy) też nie da rady usunąć??? I kiedyś wyjdzie nocą z HDD taka wredna użytka (straszny potwór - każdy wiedźmin to przyzna!) i Cię zeżre, zdefragmentuje albo odinstaluje z rzeczywistości... Albo jak się kurna skrzyżuje z użytką?! Nie boisz się ryzyka?!

Jak rozpakować grę, mam GTA, ale spakowane, co trzeba zrobić, wiem, że coś z RARem.

Ja tam bym zaczął od zdarcia folii z pudełka i wyjęcia zeń CD-ka... Następnie bierzemy RARa, otwieramy go, klikając RMB lub lewą nogą na suficie, i delikatnie nacinamy jego ostrą częścią kompakt tak, by rozpadł się na cztery ćwiartki (pamiętaj, że uzyskanie pięciu ćwiartek jest błędem w sztuce i gra może rozpakować się z błędami albo do szafy, zamiast na twardziela). Potem wszystko wrzucamy do CD i zakręcamy jego talerz (małym palcem prawej ręki) trzy razy w lewo. I już! Gra rozpakowana! Proste, nie?

Mam Pentium 2 486, czy FIFA 2000 będzie u mnie chodziła?

Na takim komputerze pójdzie KAŻDA gra - no może poza tymi, które stworzono z myślą o Celeronie XT oraz Athlonie ZX 81. No, ale na takie procki i tak Cię nie stać, więc nie pękaj.

Co trzeba zrobić, aby w FIFie 99 wkręcić piłkę do bramki?

Zbyszek

Eld po 5-minutowym i głęęęębokim namyśle odparł: "kopnąć ją"! Bystrzak, nie? BTW w tym samym liście był też tekst z zupełnie innej beczki, a brzmiał on: *"Smuggler, nie obraź się, ale mój kumpel zna pedała, który się w tobie kocha"*?! Specjalna wiadomość dla owego kumpla, który zna tego pedała: przekaż mu, że ma FA-TAL-NY gust. I obrażony nie jestem. Ja mu współczuję... Też sobie idola znalazł, che, che, che.

Podpucha!

(...) Czy moglibyście w recenzjach gier pisać (w info?), czy daną gierkę można skopiować nagrywarką? (...) Już kilka płytek poszło przez to na przemiał. A jeśli dana gra ma zabezpieczenie, to czy moglibyście dawać cracki do niej? (...)

XXX XXX

Eeee, stary, przegiąłeś z tą podpuchą. Tak głupich czytelników, to nie mamy... Za karę wyiksowałem Ci podpis, żebyś nie miał radochy, że w tak prosty sposób udało Ci się przebić na nasze łamy, che, che, che. Więcej subtelności następną razą :). A jeśli pisałeś serio - to dziękuj Bogu, że wycięliśmy Twą xywkę, bo byłbyś pośmiewiskiem tysięcy ludzi. Nie dlatego, że piracisz - ale dlatego, że nawet skunks po operacji ślepej kiszki wie, że z takimi pytaniami to nie do nas!

O, Agnieszko!!!

Ponieważ prenumeruję CDA, spotkała mnie niespodzianka. (...) Karta Klubu CDA - to (powaga) dla mnie supersprawa. (...) Fajna karta, prawie jak Visa, pełen szpan. ALE TO WSZYSTKO JEST NIC. Ludzie - ja jestem DZIEWCZYNĄ!!! :)))) To jest koszmar, kiedy chcesz pogadać o nowej płycie głównej czy choćby karcie TV. Nie wspomnę o grach, kiedy pytając o wyścigi czy strategie, młode łebki patrzą się z politowaniem. Grono naszej paki ogranicza się do 4 facetów i mnie, ale żaden nie ma karty CDA, a ja mam i tylko ja, cha, cha, cha! Mając 27 lat, rodzinę i pracę wcale nie jest łatwe (będąc babą) mówić o hobby, jakim jest komputer i wszystko z nim związane. Ale ja to kocham i tylko czekam 60-tki, pójdę na cieniutką emeryturkę, pewnie nie będę mieć forsy na ciągłe przeróbki i renowacje komputera. Więc będziemy sobie siedzieć całe dnie i razem się starzeć - ja i on! (oczywiście mówię o kompie). (...)

Agnieszka Wróbel

Jejjj... zazdrościmy każdemu facetowi, który był/będzie/jest koło Ciebie. I życzymy abyś zawsze była młoda, miała emeryturę wielką jak wieżowiec, a Twój komp upgradeował się samoczynnie i za darmo. Buźka! (Duża).

Oj ludziska...

Pamiętacie pakiet antystresowy, jaki daliście w którymś tam bonusie [czarne pole na białym tle + tekst sugerujący, by zawiesić wydruk na ścianie i bić weń głową, aż do rozładowania stresu - redakcja]. ***No więc walnąłem wydruk kumplowi, bo widzę, że jest lekko spięty, a on roz...walił sobie łeb na ścianie! Serio!!! Jego stara przyleciała do mnie na chatę i zrobiła mi za...rąbistą awanturę. Dzięki wam miałem szlaban na miesiąc. Ale nic pewnie jest w tym i moja wina.***

Matko... Likwidujemy zatem od następnego numeru dział NA LUZIE (na CD i w piśmie), zanim kogoś niechcąco zabijemy... (*)

Sprawa dotyczy AR. Jest to NAJLEPSZY DZIAŁ W CAŁEJ GAZECIE. I wcale nie próbuję włazić Wam w rzyć, tylko naprawdę tak uważam. Podam wam jeden przykład świadczący o doskonałości AR. Pewnego dnia polazłem do brejdaka ciotecznego z Waszym pismem. Ja siadłem do jego kompa, a on wziął pisemko i zaczął czytać AR. Po przeczytaniu mało nie * ze śmiechu. Gostek pierwszy raz wziął CD-ACTION do łap i po pięciu minutach powiedział, że będzie kupował je co miesiąc. Dacie wiarę!***

Ha! Miło poczytać, że jednak (wbrew temu co poniektórzy marudzą) nadal potrafimy wzbudzić szczery śmiech u kogoś nieprzygotowanego na nasz atak stężonej głupoty :). Stali czytelnicy po prostu widać troszkę się już na nas uodpornili i przywykli - nowi reagują spontanicznie. PS Dacii nie damy, mimo wszystko to samochód :).

(*) - Che che, to był tylko okrutny żart. Prima aprilis!

Sfrustrowany

Jestem strasznie WKURZONY po przeczytaniu Waszej ankiety. Debilne pytania i tzw. *** kotka za pomocą młotka. Na koniec chcieliście adres od tych, co napiszą slogan reklamowy za marną nagrodę. Agencji reklamowej musielibyście zapłacić fortunę, a tak wykorzystujecie czytelników.

W 200%. Za napisanie podobnego w treści listu pewna agencja reklamowa chciała od nas 20.000 zł. Za literkę. A tu trafił się namydlony pod włos patafian, który robi to za darmo... Więcej takich, a kupię sobie piątego (w tym tygodniu!) Merca. Swoją drogą nagrodą też ma być Mercedes (Mercedes Sanchez, znana hiszpańska tancerka flamenko na miękko) - zatem marna ci ona, oj marna. BTW: nad Marną to była bitwa w I wojnie, a ściślej mówiąc dwie (to dla tych, którzy narzekają, że na tych 4 stronach same głupoty i żadnych mądrości, ani pożytku).

Tak w ogóle to po kij ma wam ktoś wysyłać ankietę? Co, może bezinteresownie i z miłości do Was?!!!!

Widzisz, są na świecie tacy ludzie, którzy CZASEM robią coś NIEMAL bezinteresownie. Ale frajerzy, niech skonam - chodź, pośmiejemy się z nich. Ja tam nawet palcem nie kiwnę, zanim mi ktoś nie da 10 zł. A żebyś wiedział, za ile idę do toalety... (spuszczenie wody - dodatkowe 5 zł, nie myśl sobie, że zrobię to za friko).

(...) Powinny być niespodzianki dla tych, którzy je wysłali. (...)

Naturalnie - aby jednak wysłać komuś niespodzianki, to zwykle trzeba mieć jego adres. Teraz już wiesz jacy byliśmy perfidni, usiłując go od Was wyłudzić i jak cwani byli ci, którzy go nie dali. Rozumiesz też już, że w akcie zemsty nie poślemy takowych upominków NIKOMU, kto nie podał swego adresu... Zdemaskowałeś nas i nasze nędzne knowania, więc pomsta nasza Cię nie minie!!! Strzeż się!

Teraz, jak to zawsze bywa, Smuggler zrówna autora krytyki z błotem... ale... pocałujcie mnie w moją owłosioną d, bo i tak Was nie lubię.***

Wkurzony

Eeee, na takie pieszczoty to trzeba zasłużyć! Wprawdzie uśmialiśmy się do łez podczas lektury - ale to jeszcze za mało, abyśmy Cię mieli całować w owłosione czoło czy pośladki (jest tu jakaś różnica w Twoim przypadku?).

FPP-zone i co dalej?

(...) Dlaczego jest na CD i w gazecie dział poświęcony grom FPP, jeśli nie ma o innych grach? Rozumiem, że trudno utworzyć dział Logiczne-Zone, ale są inne gatunki, interesujące masę czytelników. Domagam się usunięcia FPP-Zone bądź utworzenia innych działów, np. o grach sportowych, RPG itd.

MainMissMan z Tarnowa

Przyczyna jest dość trywialna: brak zainteresowania czytelników niektórymi takimi kącikami (patrz ze dwie ankiety temu: ogromna większość czytelników domagała się likwidacji Królestwa Chaosu - kącika poświęconego RPG). Ponadto należy też wziąć pod uwagę brak naszego czasu. Taki kącik to naprawdę MASA roboty... Ale nie oznacza to, że tylko FPP będzie miało swój kącik. Na CD pojawiły się już RTS-Area oraz (skromne, bo skromne, ale...) Królestwo Chaosu, robione samorzutnie przez czytelników... Co do losów FPP - o tym zadecyduje ankieta!

Jedi kapitalista?

(...) Odkąd Jedi posiada 51% akcji firmy XXX, producenta świetnej karmy do psów marki XXX? Wnioskuję, że Jedi musi mieć powiązania z tą firmą, skoro w reklamie pojawia się gumowy kurczak! (Jedi, jeśli jesteś tam szychą, załatw mi posadę degustatora).

[Gulp] Za płoo[gulp]cznoo [hick!]. Wybacz, że tak niewyraźnie mówię - no, ale to z pełnymi ustami... Nareszcie wiem czemu ostatnio mam taką ochotę skakać przez płoty i aportować gumowe piłki. Jedi, draniu, mówiłeś, że to domowy pasztet od babci! (Bo był od babci! - dop. Jedi). [Dobrze, że nie Z babci... Hau! - Smg].

Znam więc powód niskiej ceny CDA - po prostu dorabiacie się na psiej karmie. [Karma - WIELKA sprawa, szczególnie dla buddystów... - red.] ***Sprawa nr 2. Kącik Star Wars. Nie mam nic przeciwko temu, ale w tym wypadku powinno też być coś o Star Trek. (...)***

Kluczyk

Teraz wiecie czemu tak ostrożnie i niechętnie wpuszczamy na nasze łamy cokolwiek, co nie jest bezpośrednio związane z komputerami? Bąknęliśmy coś o możliwym kąciku SW - i już się odezwali fani ST. Damy ST... oburzą się matrixowcy, że ich dyskryminujemy. Wrzucimy Matrix-zone - miłośnicy X-files przyślą nam wściekłe listy, że oni od kilku lat się dobijają o swój dział... I po paru miesiącach będziemy (chcąc nie chcąc) zamieszczali też przepisy na sałatki z selera i program TV oraz plotki o Bogusi(u) Lindzie... (na zasadzie skoro dajcie już to, to dajcie też...) - nieeee!

Kilka pytań

1. Kim naprawdę są Mr Jedi i Smuggler?

Plota głosi, że to dwie różne xywki Naczelnego lub jego babci, ale nie radzimy w to w 100% wierzyć :). Ławiej powiedzieć kim NIE są.

2. Czy utrzymujecie jakieś stosunki z innymi gazetami, celem np. wymiany najnowszych numerów. (...)

Nie. Ale kupujemy wszystkie pisma branżowe oraz utrzymujemy kontakt z Naczelnymi paru pism. Co do stosunków, to niektórych, to my ogólnie... ten tego... (ale bez przyjemności!). :).

3. Co oprócz pisania w CDA robią redaktorzy?

Jeżdżą na wielbłądach i chłoszczą kobiety ze swoich haremów. Ale fucha :)!!!

4. Czy Silver Shark to firma założona przez Polaków?

Jedyne co nie jest w niej 100% polskie, to jej nazwa.

5. Czy nie można by pogrubić CDA przez dodanie reklam spoza branży komputerowej?

Chcecie reklam szamponów, podpasek, proszków do prania?

6. Czy, aby nie nudzę?

Tak trochę... :)

7. Na jakim papierze drukowany jest CDA i ile numerów można zrobić z jednego drzewa?

Sir Tschaya, Częstochowa

Na jakim? Papierowym chyba, ekologicznym na pewno... Co do drzewa - jejku, nie wiemy. W każdym razie jedno drzewo to na pewno za mało... no chyba, że to sekwoja?

Zamknąć AR!

(...) Moim zdaniem powinniście zlikwidować dział AR. Ludzie (nie wszyscy), którzy do tego działu piszą, mają albo nierówno pod sufitem, albo za dużo w... pupie. Dlaczego? Otóż: jednemu nie podobają się okładki na gry, drugiemu nowe logo, trzeciemu spis treści, czwartemu dema, piątemu menu, szóstemu brakuje zakładki, siódmemu nie pasi Wasze (słuszne) zdanie o piractwie, ósmemu to, że w ogóle jesteście, dziewiątemu... Ludzie! Po co w takim razie kupujecie CDA? Sami stwórzcie własne pismo, takie jak chcecie.

XROWAJ

No, bez przesady, gdyście nas tylko chwalili, to byłoby to strasznie nudne. Fakt, że czasem niektóre opinie krytyczne wywołują wrażenie, że ich autor chce na nas wyładować swe wszelkie życiowe frustracje... ale co tam. Nie macie obowiązku (jeszcze...:)) kochać nas bezkrytycznie; nie macie obowiązku kochać nas w ogóle. A każdy, kto kupił CDA, ma prawo do wyrażania w liście wszelkich możliwych opinii na jego temat. (Co nie oznacza, że mamy obowiązek je zamieszczać :)). Tym niemniej prosilibyśmy, aby czasem - przed wysłaniem - przemyśleć, czy stawiane nam zarzuty są słuszne. Tzn. po napisaniu listu warto go na drugi dzień jeszcze raz przeczytać, już na spokojnie i dopiero wtedy wysłać...

Brzydka "Jola"

Ostatnio spotkała mnie się dziwna "przygoda" na IRCu. Mianowicie - rozmawiam sobie z niejaką Jolą, dochodzi do wymiany zdjęć (che, che), a tu Jola ni z gruszki ni z pietruszki mówi, że przez DCC wysłać ich nie może. Pyta się czy mam maila, a ja - głupi sucker - podaję jej adres... Czekam sobie na jej maila, prowadząc dalszą konwersację... Jest!! Wreszcie zobaczę jak wygląda! Okazało się, że przysłała mi jakąś cholerną aplikację, która powinna - według Joli oczywiście - pokazywać kolejno jej zdjęcia. Instaluję... Zainstalowało się. Ale gdzie??? No nic, pamiętałem, że nazywało się to coś "prosiak", więc szukam na twardzielu "prosiaka". Jest! Ale czemu w windzie i w katalogu system... i dlaczego, do cholery, jest napisane "prosiak_trojan"?! Myślę sobie "trojan", przecież to pieprzony wirus! (...) Nagle otwiera się "Mój komputer" - przecież ja nawet myszką nie ruszyłem!!! Potem..." Eksploracja - (C:)", podświetlają się jakieś katalogi, a moja myszka ani drgnie! Wtedy chyba skapowałem... wyłączyłem peceta i basta. Po kilku minutach włączam, znów wchodzę na IRCa, a Joli nigdzie nie ma. (...) BTW: uważajcie na wszystkie 17-letnie Jole z Warszawy :)).

Bartek "Gun" Stachura

Panie i panowie. Na dachu wieżowca Polsatu ląduje właśnie helikopte... uops. Nie ta kartka. Więc tak: NIGDY, pod ŻADNYM pozorem NIE PODAWAJCIE swego maila (oraz nie bierzcie od nich NIC, co nie jest bitmapą [zwykle z rozszerzeniem .gif, .jpg] od ludzi, których nie znacie! A już w szczególności programów i skryptów!!! (A jeśli już, to odpalajcie to po wyjściu z sieci + włączony rezydentny antywirus). Na IRCu jest mnóstwo ludzi, których bardzo bawi podrzucanie ludziom rozmaitych śmieci. W tych śmieciach są czasem bardzo przykre rzeczy: wirusy, programy, pozwalające na zdalne grzebanie w Waszym kompie itd. Więc zapamiętajcie dwa przykazania: 1) nie będziesz nikomu nieznanemu podawał maila swego; 2) nie będziesz żadnych skryptów, programów itd. ściągał od kogoś, kogo dobrze nie znasz. Inaczej możecie tego żałować...

Nałogowiec - kontra :)

(...) W 1/2000 patrzę i co widzę... ano swój list. (...) Słuchajcie, Waszą ripostą zrobiliście ze mnie jednym słowem softholika, dla którego odpowiednim miejscem byłoby to ze str. 89 w 1/2000 (reklama Q3). Moim zdaniem nie czuję się uzależniony.

Pamiętacie jeszcze ten list (a właściwie: listy?). O uzależnieniu się od kompa? Otóż każdy nałogowiec twierdzi, że wcale nie czuje się uzależniony... Jest to zwykły podświadomy mechanizm obronny. A przeprowadziłeś nasz test? Dwa tygodnie bez kompa (i to mając go pod ręką...)? BTW: poczytaj sobie list od innego uzależnionego, powinien być w tym numerze...

Porównując się z moimi kumplami, to ja jestem całkowity abstynent.

Nie wiem, czy wiesz, ale są to KLASYCZNE wręcz tłumaczenia nałogowców (zapytaj jakiegoś lekarza o alkoholika - też ci powie, że każdy z nich "nie czuje się uzależniony, jego kumple piją więcej, a jakby chciał, to w każdej chwili może przestać, raz nawet miesiąc w ogóle nie pił" itd. Zatem, nawet jeśli jesteś dużo mniej uzależniony niż kumple (podawane przez Ciebie przykłady są faktycznie niepokojące), to wcale nie znaczy, że jesteś "czysty"... warto o tym pamiętać.

I ostatnie pytanie do Mr Jedi, które trapi mnie od wielu miesięcy. Czy mówiąc o swoim gumowym kurczaku masz na myśli... no wiecie co!

Go-stek (wcale nie krwisty)

Jedi ma na myśli, to co ma... w szufladzie. A ma tam (serio!) z 10 gumowych kurczaków - czyli kurczaków zrobionych z gumy. A co Wam się wydaje, że nam się wydaje... ["o czym myślisz kochanie?" "o tym samym co ty, świntuchu"], to już są Wasze mniej lub bardziej perwersyjne skojarzenia. Mówiąc "gumowe kurczaki" mamy FAKTYCZNIE na myśli gumowe kurczaki, wy świntuchy!

Uzależniony...

(...) Oto objawy występujące u mnie: bezmyślnie formatuję dyski, mam fioła na punkcie porządków w kompie i zajętego miejsca na HDD, im dłużej gram, tym mniej się uczę, sobota i niedziela to dla mnie 20 h grania, 2 h nauki, reszta to sen [26 h spania... 13 godzin na dobę?! Zazdrościmy - red.] ***; uruchamiam kompa nawet, gdy mi się nie chce; coraz gorsze wyniki w szkole (ale na bieżąco poprawiane). Ludzie - ratunku!***

Za późno. Już po Tobie. Przykro nam. No chyba, że masz naprawdę silną wolę, by wyrwać się z tej wirtualnej niewoli. Myślisz, że żartujemy? Nie, nie można żartować z nałogowców i niewolników... :(.

A teraz do czytelników. (...) Przestańcie, krzywa (*), narzekać na CDA. Nie podoba się Wam jakiś tekst, to - krzywa - wyrwijcie co Wam nie pasuje. Coś nie pasuje na płycie - porysować to miejsce. Albo po prostu zmieńcie gazetę.

Waszka Ze Szczecina

(*) - pozwoliliśmy sobie przetłumaczyć użyte tu słówko z łaciny na polski. Tylko, że w łacinie pisze się go przez "c" i "v" a nie "k" i "w". Faktycznie kiepsko u Ciebie z nauką :).

Problemy nie-nastolatków

(...) Jestem trochę po 40-tce i wiedzcie, że stare grzyby też są Waszymi fanami. A jeśli chodzi o CDA, to nim wpisałem ją w grafik comiesięcznych wydatków, przegryzłem się przez wiele innych czasopism, których przez grzeczność nie wymienię, a poszły już dawno w zapomnienie. Mam tylko jeden problem - nie mogę Was zaprenumerować! Mieszkam w wielkim bloku z młodzieżą, która chyba komputera nigdy nie widziała. Bo gdyby widziała, siedziałaby w domu, wlepiając załzawione oczy w fosforyzujące ekrany, a nie zdrapywała lamperię ze ścian, wypalała petami poręcze i wyłamywała zamki ze skrzynek pocztowych. Jeszcze trochę pomarudzę! Trochę mnie dziwi, a nawet wkurza numeracja CDA! Dlaczego gazetę z listopada dostajemy w październiku, grudniowy w listopadzie itd. Skoro wiece, że 01/2000 ukaże się około 20.12, to dlaczego nie umieściliście w nim życzeń noworocznych, a daliście je w 12/99 (czyli w listopadzie). (...)

Andgrze!

Starsi (stażem) czytelnicy pamiętają może, że kiedyś CDA z danego miesiąca wychodził w połowie tegoż miesiąca (tj. np. numer 04/xx pojawiał się około 15.04). I że obiecywaliśmy, iż kiedyś będziemy się pojawiać najpóźniej do 5 danego miesiąca. A jak zaczęliśmy skracać terminy wydawania CDA, to (co widać) zdrowo docisnęliśmy gaz do dechy i trudno było potem wyhamować :). W efekcie faktycznie dochodzi do nieco paranoicznych sytuacji, w których życzenia noworoczne składamy Wam jakieś 6 tygodni przed terminem. Ale z drugiej strony, czy życzenia z okazji Bożego Narodzenia w numerze styczniowym nie wyglądałyby jeszcze śmieszniej? (Sam wyznaję zasadę: lepiej przyjść 5 minut za wcześnie niż 1 minutę za

późno - szczególnie na dworzec ;)). Za parę lat ktoś, wertując archiwalne CDA, pomyśli "nieźle musieli tam drinkować w tej redakcji, że o świętach przypomnieli sobie dopiero w styczniu". Prawda? Kto za 3-5 lat będzie pamiętał kiedy konkretnie wyszedł dany numer? Zresztą życzenia złożyliśmy Wam dwa razy: raz w zgodzie z naszym kalendarzem wydawniczym, drugi raz w zgodzie z kalendarzem gregoriańskim. A tu jeszcze narzekają :))).

Monopoliści?

(...) Czy to prawda, że robicie się monopolistami na rynku, (...) przez co słabe gazety znikną z rynku? (...) Czytałem o tym w konkurencyjnej gazecie. (...)

Komputer z K.D.

(...) Na tej samej stronie umieszczono informację o zawieszeniu działalności przez Gamblera i Reset (zbieg okoliczności?).

Trus-t z Nikąd

Konkurencja zaczyna nam przypinać rozmaite łatki (czyżby sami przyznawali w ten sposób, że w inny sposób konkurować nie są w stanie?), zapominając chyba o tym, że żyjemy w dość drapieżnym ustroju: kapitalizmie. A w tym ustroju tak już się dzieje, że ci słabsi/gorsi wypadają w końcu z gry. Co do monopolu - hm, mamy zakazać Wam kupować naszą gazetę lub nakazać kupowanie konkurencji, żeby tego uniknąć? (Albo mamy ich dotować?). My się rozwijamy, a czytelnicy ze swą kasą robią co chcą. I jeśli kiedyś się okaże, że np. kupuje nas 80% graczy w Polsce - to będzie to wspólna wina: nas (że się rozwijamy), Was (że nas kupujecie) i konkurencji (że nie potrafiła skutecznie powstrzymać swoich byłych czytelników przed zmianą pisma). Ale w ogóle to nie przewidujemy takiej sytuacji. Choćby dlatego, że każdy ma różny gust i na pewno każda DOBRA gazeta o grach będzie ZAWSZE miała sporo swoich fanów. Aha: info o zawieszeniu Reseta było - hm hm - kaczką dziennikarską. Dużą, piękną, opierzoną kaczuszką. I nic dziwnego, w końcu wypuścili ją specjaliści od hodowli drobiu czy może zbierania runa leśnego (nie pomnę już) :). PS. Serdecznie i gorąco dziękujemy tejże konkurencji za zareklamowanie przed swoimi xxx tysiącami (trudno powiedzieć ilu ich mają) czytelnikami tak naszej gazety, jak i faktu, że dajemy pełne wersje gry, jak i za podanie jej tytułu. Następnym razem (o ile można prosić) chcielibyśmy, aby było to na całą stronę i w kolorze. Może być na Waszej okładce (mimo iż papier marny). Okej?

Podziękowania

(...) Teraz pora na podziękowania. Ale nie dla Was, pazery! Podziękowania kieruję do EIDOSa - za zaangażowanie panny Weller w rolę panny Croft. Jest zdecydowanie (...) najpełniejszą wdzięku modelką w tej roli. A propos - nie wiecie nic nowego o planowanym filmie Tomb Raider (ciekawe jak po polsku brzmieć będzie jego tytuł: Jeździec Nagrobków, Grobowy Jeździec, Rajdowiec na Grobie?). Kto będzie grał rolę Lary?

NightWolf form Przedecz

Co do filmu - wiemy tyle, że poowoooli coś idzie do przodu... premiera w połowie 2001. W roli Lary niewątpliwie wystąpi Pamela Anderson (z racji swego wykształcenia - przedniego) :))). Brrrr.... odpukać! A co do tytułu... od czasu, gdy Dirty Dancing przetłumaczono na polski jako Wirujący Seks, nic nas nie zdziwi. Dlatego spodziewamy się tytułu typu Laramazonka Kraftwerk & Zaginione Groby.

Zakochana

Pomocy! Piszę do Was z jednego powodu, który jest bardzo przystojny, czarnowłosy, młody i odważny. Ma na imię Tepec i jest Indianinem.

Jeeediii... to do Ciebie! (Poczekaj! Pędzę założyć perukę! - Jedi).

Gorzej tylko, że jest animowany komputerowo. (...) Kupiłam sobie Atlantis 2 i na drugim CD wcieliłam się w postać wyżej wymienionego. Od tej pory nie mogę myśleć o nikim innym. Ostatnio nawet wpadłam na słup.... Co robić? PS Szkoda, że Mr Jedi i Smuggler nie są tacy wspaniali.

Zakochana Pocahontas

Ale za to mamy kilka atutów, których nie posiada wirtualny Tepec (ciekawe czy np. on kiedyś wyniesie Ci śmieci?!). O innych atutach nie wspominając :). PS Idź do kina/wypożyczalni video na/po Purpurową Różę z Kairu. Zobaczysz, jakie są konsekwencje, gdy filmowy bohater schodzi z ekranu lub ew. zakochana w nim osobniczka wchodzi w akcję filmu. I radzimy jednak rozejrzeć się za realnie istniejącym przedstawicielem płci męskiej. Może nie będzie taki cool, ale za to będzie naprawdę.

Kiedyś i dziś

(...) Do niedawna dysponowałem potężnym (w czasie komputerów kopalnych) prockiem 486 z HDD 240 MB (na którym mieściła się okrojona wersja ukochanego przez wszystkich systemu oraz JEDNA gra). (...) Całość współdziałała z sobą równie szybko jak zdobywca ostatniego miejsca w wyścigach dżdżownic pod górę i wiatr, a wieszało się równie chętnie i często, co młodzi Japończycy. [argh - redakcja]. ***(...) Po kilkumiesięcznej głodówce stałem się radosnym posiadaczem czegoś, co (...) działaniem przypomina komputer i zachowuje się jak prawdziwy facet (ma dużą liczbę przed prockiem i wielkiego twardziela). Przejrzałem wszystko, co do tej pory zgromadziłem. (...) Po 2 tygodniach spędzonych w amoku zdołałem pozbierać myśli i szczękę z podłogi. (...) Niegdyś w wymaganiach powinna być podawana ilość wyobraźni, konieczna do prawidłowej interpretacji widocznych na ekranie pikseli. Natomiast dziś, ciesząc oczy urzekającą grafiką, nie zawsze znajdujemy to, czego szukamy. (...) Marudzącym na cenę CDA powiem jedno - prenumerata rulez. A jak się nie podoba, to poproś Mikołaja o ozdobny stryczek albo gilotynę z instrukcją obsługi. Co do recenzji i kontrowersyjnych wg niektórych ocen - przecież redaktor też człowiek i można się z nim zgodzić lub nie. Dziwię się wybuchom lokalnych wojen o taką czy inną cyferkę.***

Grzegorz Siwek & jego Squaw

Właśnie, właśnie...

Symbioza...

Piszę do Was 2-gi list po długim czasie. A to dlatego, że pierwszy mój list okroiliście i zrobiliście ze mnie młota. Jednak jestem miłosierny i postanowiłem Wam dać szanse poprawy [słuuucham? J. Poprawa].

Wiesz, gdy z listu wycinamy choćby jeden przecinek, to zawsze okazuje się, że skróciliśmy list o najważniejszy fragment, że bez niego nie ma on sensu, że to była poinita i że w ogóle dokonaliśmy barbarzyńskich skrótów. No, ale tak to z czytelnikami bywa. Co do (z)robienia z nadawcy młota - chcieliśmy być zbytnio od nas nie odstawał. A ponadto młoty udaje się robić tylko z tych, co mieli już wcześniej zakute łby...

Wnioskować można, że jesteście uzależnieni od czytelników. To my napychamy Wam kieszenie kasą, za nasze pieniądze kupujecie sobie najnowsze modele Merców i kilkupiętrowe wille w Alpach (...) (che, che, rozszyfrowałem Was). Jednak jest to tylko półprawda. Twierdzę, że MY też jesteśmy od Was uzależnieni. Ja jestem tego przykładem. (...) W okolicach każdego 20-tego nerwowo rozglądam się po wystawach okolicznych kiosków. (...) Gdy w danym dniu nie zdobędę CDA, czuję jakąś dziwną pustkę. Gdy wreszcie go dostanę w swoje ręce... [ciąg dalszy wypowiedzi usunięty z uwagi na bardzo niepedagogiczny wydźwięk :)]

MZK, Nowy Sącz

Prawda jest taka, że jesteśmy wzajemnie uzależnieni... to się nazywa symbioza.

Maruda

Powiem Wam, że (...) jak otworzyłem gazetę, to myślałem, że Was zaje. Czemu listy do AR są tak cienkie i wprost nudziarskie.***

Czytelnicy słyszeli? Pisać lepsze i ciekawsze listy, bo jak nie to w mordę damy i znajdziemy sobie lepszych, mądrzejszych i dowcipniejszych czytelników, o! Poprawić mi się!!!

Wasze odpowiedzi też zeszły ostatnio na psy.

Jakie listy, takie odpowiedzi :))). Stale to powtarzamy. Swoją drogą wiemy teraz czemu ostatnio na nasz widok większość psów usiłuje wejść na drzewa, a jeden sam siebie wywrócił na lewą stronę!

No, ale mniejsza o gazetę: gdy włożyłem płytę to już był szczyt wszystkiego - ludzie wy przecież jesteście gazetą o grach, powtarzam o grach, toż sama nazwa mówi o tym (CD-ACTION hmm... na pewno jakaś akcja na sidiku, cool gierki). A tu nic - hardware, programy - co to ma być?

Ma być to, co jest - CD-Action (a nie CD-Action Games): pismo NIE TYLKO o grach. Pismo dla posiadaczy komputerów.

Wasza popularność spada z dnia na dzień.

Z minuty na minutę nawet. Mamy za oknem popularnościomierz, więc sprawdziłem, że od momentu jak piszę te słowa, straciliśmy 0,00000014 i 1/3 czytelnika... :((((. W takim tempie za 50 lat będzie nasz czytać nie więcej niż 100.000 ludzi... klęska! Słyszysz ten grzmot? To nasza popularność spada właśnie na łeb, na szyję (ew. Naczelnemu wątroba strzeliła).

Wiem, że nie otrzymam odpowiedzi na ten list, ponieważ nigdy nie odpowiadacie na krytykę - przynajmniej taką poważną...

Fakt: na POWAŻNĄ krytykę NIGDY nie odpowiadamy, NIG-DY!!!

...a tym bardziej list ten nie ukaże się w AR, ponieważ nie chcecie zostać oczernieni przed tyloma czytelnikami.

Ja przepraszam, ale Ty nas wcale nie oczerniłeś. Wygłosiłeś swoje zdanie, a to oczernianiem nie jest. No chyba, że sam uważasz, iż nie masz racji, a piszesz te słowa - WTEDY faktycznie byłoby to oczernianiem.... Więc jak?

Ja swoje wiem: za dobrze Wam w tej redakcji.

HaDzio

To samo powiedzieli wydawcy i dlatego zmieniliśmy siedzibę :).

Kinga rulez!

Uważam, że żadna Lara (ani Weller ani Croft) nie dorówna tej pani, co stoi obok na zdjęciu. Powiedźcie Kindze, że to ją powinni pokazywać w telewizji i robić z nią wywiady, a nie z jakąś cycastą paniusią!!! Polki nie gęsi. (...)

SiwY z Lublina

Skróty i dowcip

Przychodzi Smuggler do lekarza:
- Panie doktorze, widzę wszędzie gumowe kurczaki!
A lekarz na to:
- Hmmm, widzę że mamy tu ostry przypadek, Barnaba...

RPG - Broń w Duke Nukem 3D?
RTS - Real Time wersja Super?
FPP - Fenomenalna Perła Persji?
TPP - Trzecie Przygody Pięknej (Lary C.)?
Koniu

RTS - Ratowanie Tonącego Sandała
FPP - Fight Pink Pig - Walka Różową Świnią
CDR - Czadowa Dopałka Rozgrzewająca
TPP - Trampki Podupadłego Przypała
RPG - Rekonwalescencja Portugalskiego Górnika

Mad Max z Miechowa

AVP - Active Vendor of Putty - Aktywny Sprzedawca Kitu
MDK - Mattlock Demonstrate Kidney - Kilof Demonstruje Nerkę
RMB - Rat Make Blockade - Szczur Robiący Blokadę
FPS - Four Prostrate Skunk - Cztery Sfrustrowane [także: Leżące Plackiem] Skunksy
DOS - Dose of Slough - Dawka Bagna
NT - Natural Tractor - Dziki Traktor
OEM - Ox Eulogize Moss - Wół Chwali Mech

Darth Vader z krainy Wiader

Niezła xywka - co stwierdzają: Luk Skajłoker, lubiący poker oraz (wybaczcie poecie) Han, co woli Solo niźli w duecie (śpiewać!) :).

Czyli mówiąc krótko - Wasi...

SMUGGLER & MR JEDI

"Smuggler & Mr Jedi" (TM) (c) jest zastrzeżonym znakiem koncernu OSiPi! (OSPI) (O Swiry Pi..orąbane! Skąpany: spółka cywilna oraz wojskowa [w] ZOO) i jego nie autoryzowane użycie będzie karane resekcją ślepej kiszki (a jak już nie macie ślepej - to jakąś oślepi i też wytnie) albo lekturą wcześniejszych edycji Action Redaction, z ewentualną zamianą na adorację gumowego kurczaka przez tydzień w ciągu każdego dnia. Zostałeś ostrzyżony. Pfu - ostrzeżony. Jeśli przeczytałeś te brednie do końca, to znaczy, że faktycznie jesteś idiotą i masz dobry wzrok. Byeee! (Ops, odbiło nam się po jedzeniu).

Uwaga! Oryginały

Bracia, rewolucja rozpoczęta!

Jej hasło to: oryginalna gra dla każdego! I nie jakieś tam elektryczne bierki, czy warcaby ciśnieniowe, tylko prawdziwe, świeże, światowe hity!

Właśnie dlatego stań po naszej stronie i weź udział w rewolucji, której już nic nie zatrzyma. Trzy filary rewolucji, które już dziś możemy Ci zdradzić:

1. *Extra gra - to nasz znak, pod którym kryją się najlepsze na świecie gry, będące absolutnymi hitami z najwyższej półki. Po prostu prawdziwa rozrywka.*

2. *Extra jakość - to najwyższy poziom wydania, brak problemów i pełna gwarancja. Wszystko to za co lubisz dobrze wydane oryginalne gry.*

3. *Extra cena - to kosmicznie niska cena. Najtańsze będzie najlepsze - dystrybutorzy osiwieją, piraci zbankrutują, a Ty zyskasz!*

Wiemy, że chciałbyś wiedzieć więcej, ale dla dobra rewolucji resztę informacji musimy zachować w tajemnicy. Już za miesiąc wytoczymy najcięższą artylerię i ruszymy zniszczyć bastiony wysokich cen i pirackiego badziewia. Bądź z nami, a razem zwyciężymy. Pamiętaj! koniecznie odwiedź nasze czarne strony za miesiąc.

tańsze niż piraty!

Zapamiętaj symbol rewolucji!

www.extragra.com

Tipsy

Więcej tipsów itd. - w Bonus 2/Tips.

Codename Eagle

Naciśnij **Alt** i **S** by wejść w konsolę. Po czym wpisz:

Codenamegod	- god mode
Weaponmaster	- wszelka broń
Armorgod	- 200% pancerza

Gabriel Knight 3

Naciśnij równocześnie **Ctrl, Shift i tyldę** (czyli ~), a w ukazanym menu wpisz: **setflag egg.** Od tego w liście czynności możliwych do wykonania na niektórych przedmiotach lub osobach pojawi się znaczek "Easter Egg", na który należy kliknąć. Działa to m.in. na: Grace, Portiera Jeana, barmana w Rennes-le-Bains

Nadesłał: Lordi

Hype: The Time Quest

Wpisz w czasie gry:

leben	- max. żyć
druidik	- max. Magic Power
protek	- pancerz na maxa
frik	- więcej Plastyks
littletroll	- odnawia życie
littlegogoud	- odnawia Magic Points
youngelf	- +10 błękitnych strzał
oldelf	- +10 czerwonych strzał
grolot	- +1 wszystkiego co można mieć
toutundefi	- zniszcz pancerz
tunnel	- ujęcia kamer
pouletfrit	- dodaje Boots do inventory

Indiana Jones and the Infernal Machine

Dodatkowe tipsy (poprzednie - CDA 2/2000). Naciśnij **F10** i wpisz:

mem	- pokazuje ilość pamięci
version	- wersja gry
makemeapirate	- zamienia Indianę w Guy brusha (postać z innego cyklu gier tej firmy)
endcredit	- kreditsy końcowe
fixme	- użyj gdy wlazłeś gdzieś w jakiś kąt pomieszczenia i nie możesz wyjść
framerate	- ilość FPS

Le Mans 24 Hours

Wpisz jako nazwisko kierowcy:

ENDOFFERS	- wszystkie wozy w championship mode
LEMANSOFFERS	- wszystkie wozy w Le Mans mode
19BMW99	- 1999 BMW LMP (w trybie treningu)
1999AUDI	- 1999 AUDI roadster (w trybie treningu)
TOYOTA1999	- 1999 Toyota (w trybie treningu)
DEBORACING	- Debora car (w trybie treningu)
1999CHEATCARS	- ?
ALLTRACKSPLEASE	- ukryte trasy w arcade mode
ALLTHECARSNOW	- wszystkie wozy w arcade mode

Nox

Naciśnij **F1** by wywołać konsolę, wpisz: **Racoiaws** (Enter) by zaktywizować cheat mode. Teraz wpisuj poniższe cheaty. Ich sens jest chyba jasny dla fanów RPG (*)

cheat
cheat ability
cheat goto
cheat health
cheat mana
cheat level
cheat spells
cheat gold

(*) - gry nie widziałem na oczy :). Gdyby więc cheaty nie działały, to wpisuj bez słowa cheat na początku (np. zamiast "cheat mana" - po prostu "mana").

Odium (Gorky 17)

Naciśnij **Shift + F10**, wpisz: give me all. W efekcie masz wszystkie bronie i nieskończone życie. [Uwaga: tips testowany na amerykańskiej wersji Gorky 17 - Odium - i nie wiadomo czy będzie działał w wersji europejskiej.]

Septerra Core

Naciśnij F12, wpisz: **imarealweenie** - aktywizujesz cheat-mode. Teraz możesz w taki sam sposób wpisywać:

enemies	- pokazuje energię wroga (?)
sight"	- widzisz swe pole widzenia :)
spy	- debug mode

Poniższe kody możesz wpisywać od razu (po naciśnięciu **F12**), bez potrzeby aktywizowania cheat-mode.

makethemstopmommie	- wrogowie nie atakują
hidetext	- tekst znika
fps	- ilość fps
mapmaker	- zrzuca mapę jako plik w formacie .bmp (może mieć spory rozmiar!).

A oto mnóstwo kodów o nieustalonym dotąd działaniu: wtfwwt, bgiob, perception, lallignore, recovery, strength, vitality, addstuff, agility, imaweenie, babylon,observe, vampire, enemies, english, german, dumpgv, siskel, coeffs, isteal, msteal, points, psyche, scroll, seeall, varset, astat, mheal, rects, rcore, rstat, snorm, sfast, sslow, score, spell, blind, gimme, maxhp, tmtwotfobiwan, level, path, gods, call, core, lall, heal, hdm, hit, run, sdm.

Shogo: Mobile Armor Division

•A oto ostateczna i działająca wersja kodów do Shogo. Naciśnijcie **T**, wpiszcie kod, Enter:

MPGOD	- God Mode
MPKFA	- masz wszystko
MPHEALTH	- zdrowie na max
MPAMMO	- amunicja
MPARMOR	- pancerz
MPCLIP	- przenikanie przez ściany (wpisz ponownie by anulować)
MPPOS	- koordynaty
MPCAMERA	- ujęcie kamery
MPLIGHTSCAPE	- pole widzenia(?)
MPMECH	- zmień mecha na inny (gdy w nim jesteś)
MPANIME	- zamienia eksplozje na anime (?!)
MPTEARS	- nieskończona amunicja
WORLD [nazwa]	- skok do levelu: 01_Ambush; 02_Quarters; 03_MCA_Dock; 04_Shuttlebay; 05_LZ_Minotaur; 06_Entrance; 07_Avernus1; 08_Airshafts; 09_Comm1; 10_Comm2; 12_Comm3; 13_New_MCA; 14_Maritropa1; 15_Depot; 16_Slums; 17_Lost_Cat; 18_Slums; 19_Rendezvous; 20_Maritropa1; 21_Maritropa2; 22_Tram; 24_CMC_Sec1; 25_CMC_Sec2; 26_Tram; 27_New_MCA; 28_Airshipdock; 29_Airship; 30_Research; 31_Avernus1; 32_Museum; 33_Quarters; 34_Energy_Plant; 34_Spires; 35_Command; 35_Fortress; 36_Elevator; 36_Kato_Center; 37_Gabriel;

•Mini-Mech Mode
Gdy nie jesteś w mechu zgraj grę klawiszem **F6**. Esc by wyjść do głównego menu. Wejdź do Load i kliknij na Quick Load. W czasie dogrywania gry naciśnij **T**, wpisz: **mpclip**, naciśnij Enter. A teraz zobacz co się dzieje. (Czasem niestety tips nie działa...)

•Nowe cheaty - poza pierwszym - wymagają jednak upatchowania gry do wersji 2.3!(Nadesłał: Piotr Karwowski, Orzysz)

Naciśnij **s** (lub **t**, jeśli s nie działa) i wpisz:

mpmech	- zamieniasz się w dziecko :))
mpadmiral	- zamieniasz się w admirała Akkaraju
mpkirra	- zamieniasz się w Kirę Akkaraju
mptoshi	- zamieniasz się w Toshire
mpbachuu	- zamieniasz się w Baku
mptipses	- w katalogu głównym dysku twardego c:\, tworzy się plik smad tip.txt, w którym są wszystkie cheaty do gry

Sims

Podczas gry naciśnij: **CTRL + SHIFT + ALT + C** i wpisz:

klapaucius	- 1000 $ kasy
water_tool	- Twój dom otacza woda
set_hour #	- godzina # (1-24)
set_speed #	- szybkość gry (# = od -1000 do +1000)
grow_grass #	- wzrost trawy? (X = 1-150)
map_edit on/off	- edytowanie mapy on/off
route_balloons on/off	- tutorial on/off
tile_info on/off	- ukryte creditsy

BTW: pierwszy tips sugeruje, że autorzy gry też czytują książki Lema - miłe!

Soldier of Fortune (Demo)

Aby wejść do konsoli, dodaj w linii komend (może być w ikonie skrótu) linię: **+set console 1** (w efekcie mamy coś takiego: c:\....\SOF Demo\sof.exe" +set console 1.(*) Uruchom grę. Wejdź w konsolę tyldą (~) i wpisz:

god	- god mode
noclip	- przechodzenie przez ściany
notarget	- wróg cię nie widzi
timescale .4	- wszystko dzieje się po-oowoooli
weapontest	- wszelka broń

SPAWN ITEM_WEAPON_nazwa - dostajesz broń o nazwie: assault_rifle; pistol; pistol2; rocketlauncher; sniper_rifle; shotgun

SPAWN ITEM_EQUIP_armor - pancerz

SPAWN ITEM_EQUIP_c4 - gaz (?)

SPAWN ITEM_EQUIP_flashpack - no, flashpack :)

SPAWN ITEM_EQUIP_grenade - granaty

SPAWN ITEM_EQUIP_light_goggles - gogle do widzenia w podczerwieni

SPAWN m_nyc_ebum - sprawdź...

SPAWN m_nyc_mskinhead1 - tu też sam sprawdź

(*) co to jest linia komend i jak się to robi itd. było w Pomocnej Dłoni ze 2-3 miesiące temu. Poczytajcie!

Tomb Raider 4

Porada odnośnie tipsów: aby kod do TR4 (CDA 01/2000) chciał działać, igła kompasu musi być przezroczysta (sam sprawdziłem i działają).

Nadesłał: ddp1

Wheel of Time

Dodatkowe tipsy (poprzednie - CDA 2/2000). Naciśnij tyldę i wpisz:

amphibious	- oddychasz pod wodą
invisible 1	- niewidzialność
invisible 0	- widzialność :)
killall [class]	- wykańcza wszystkich z danej klasy
summon [class]	- wskrzesza (?) martwych z danej klasy

ŚWIĘTA W EXE

PAMIĘTAJ! KREATOR WWW GRATIS DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA

Uwaga! ceny aktualne do ukazania się następnego numeru CD Action lub wyczerpania się nakładu. Promocja nie dotyczy zamówień na bezpłatne katalogi.

GRY:

2in1 J.N. Golf + Decathlon 55,-
2in1 Seven Kingdoms + Deadlock II 55,-
2in1 Timeshock Pro Pinball + The Web 55,-
Abe Oddysey 55,-
Adaś i pirat Barnaba + zegarek PL 65,-
Age of Empires II 195,-
Airline Tycoon PL 55,-
Anno 1602 PL 95,-
Atlantis 4CD PL 39,-
Atlantis II 4CD PL 79,-
Baldurs Gate (5CD) + misje PL 145,-
Bhunter PL 75,-
Brydż 99 PL 79,-
C&C Tiberian Sun (super hit - super cena) ....89,-!!!
Carmageddon 49,-
Commandos: beyond the call of duty 99,-
Creatures 3 95,-
Cywilizacja 2: ....
Próba Czasu PL 65,-
Daikatana ....najtaniej!
Descent 3 (2CD) PL 79,-
Diablo 2 (4CD) PL ....najtaniej!
Driver 95,-
Dungeon Keeper PL 29,-
Earth 2150 PL 89,-
F-16 Aggressor 149,-
Falcon 3.0 29,-
Faust (4 CD) PL 75,-
Fifa 2000 95,-
Final Fantasy 8 155,-
Flight Unlimited III 145,-
Flojd 4CD PL 65,-
Football Manager 2000 L.A. 115,-
Freespace 2 (3CD) PL 75,-
Future Cop L.A.P.D. 65,-
Gex 49,-
Gorby 17 PL 65,-
Gromada PL 49,-
Gruntz PL 49,-
Gry 4 U 3 25,-
Gry bez przemocy 25,-
GTA 2 149,-
Half Life Gold + kubek 95,-
Heroes of Might and Magic III PL 145,-
Hokus Pokus Różowa Pantera PL 65,-
Hopkins PL 69,-
Ignition 55,-
Imperium Galactica II (4 CD) PL 115,-
Incubation 2CD PL 49,-
Jagged Alliance 2 PL 65,-
Jazz Jackrabbit 2 Zimowe Przygody PL 47,-
Knights & Merchants PL 35,-
Kolekcja gier FPP 25,-
Kroniki Czarnego Księżyca PL 65,-
Larry 7 PL 65,-
Liath Spiralny Świat PL 85,-
Liga Polska Manager 2000 PL 95,-
Mad Trax 65,-
Mayday PL 49,-
Mesiasz PL 65,-
Might & Magic VII ....najtaniej!
Martyr PL 89,-
NBA 2000 95,-
NBA 99 59,-
Need for Speed 3 69,-
Neverhood 65,-
NHL 2000 95,-
Panzer General 3D Assault 95,-
Phantasmagoria (7CD) 69,-
Pinbale i gry zręcznościowe 25,-
Pizza Syndicate PL 69,-
Planescape: Torment (4CD) PL 99,-
Populous 3 the beginning PL 55,-
Prince of Persia 3D 95,-
Quake 3 Arena 179,-
Rally Championship 99 PL 95,-
Rayman 2 95,-
Reah 6CD PL 99,-
Redneck Rampage 58,-
Rezerwowe Psy 2CD PL 85,-
Rollercoaster Tycoon PL 65,-
Rzeźnia czyli krwawe gierki 25,-
Savage Arena 59,-
Screamer Rally 55,-
Septica Core 65,-
Settlers 2 PL 39,5
Settlers 3 (2CD) + misje PL 145,-
Silent Hunter Commandos Editions 69,-
Sim City 3000 PL 95,-
Slamtilt Resurrection 65,-
Starcraft 95,-
Super gry 99 25,-
Symulatory Lotów 25,-
System Shock 2 PL 95,-
Szachy 98 PL 59,-
Target 3D PL 55,-
Test Drive 4x4 59,-
The Sims PL 105,-
Theme Park World PL 95,-
Tipsomaniak 2000 25,-
Tomb Raider IV 145,-
Tzar PL 65,-
Viva football 55,-
Worms 29,-
Worms Armageddon PL 65,-
Wyścigi 25,-

DLA DZIECI:

ABC z Reksiem 59,-
Ace Ventura 69,-
Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży 49,-
Bolek i Lolek na Tropie Zaginionej Ortografii 49,-
Chatka małolatka - angielski dla dzieci 69,-
Chatka małolatka - niemiecki dla dzieci 69,-
Ene Due Rabe 2 25,-
Gry dla maluchów 29,-
Koziołek Matołek Idzie do szkoły 49,-
Lego Konstruktor 95,-
Lego Loco 95,-
Lego Racer 95,-
Lego Szachy 95,-
Lew Leon 49,-
Lomax 49,-
Multimedialny Świat J. Brzechwy 69,-
Rayman uczy matmy i polaka 39,-
Sekrety Krtka 49,-

MUZYKA:

Future Wavy 25,-
Klimatyczne brzmienia 25,-
Magix Guitar Workshop 129,-
Magix Live Act DJ 65,-
Magix Music Maker Generation 5 239,-
Magix Music Studio Generation 5 239,-
Magix Notation 129,-
Magix Ultra Red Zora 65,-
Midi Power 25,-
Music party system vol. 1 25,-
Music party system vol. 2 25,-
Programy muzyczne (nowość) 25,-
Techno power 25,-
Wavy dla wymagających 25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,-

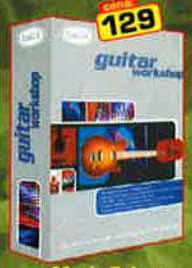
INNE CIEKAWE:

10.000 klipartów 25,-
AntiVirenKit 9 59,-
Biblioteka fontów 25,-
Eksplozja kolorowych klipartów 25,-
Encyklopedia Powszechna Fogra 2000 (3CD) 89,-
Kreator WWW 25,-
Literat 2000 49,-
Matematyk (szk.podst.,gimnazjum) 59,-
Micrografix Designer 6.0+4.0 PL 49,5
Micrografix Picture Publisher 49,5
Na tropach języka polskiego 75,-
Najlepsze kliparty 25,-
Ortografia (słownik + dyktanda) 75,-
Photo & Gfx Collection 25,-
Polonez (szkoła podst., gimnazjum i średnia) 49,-
PowerAdressManager jr - baza danych 59,-
Programy narzędziowe 25,-
Samouczek Access + Excel (4CD) 95,-
Samouczek Corel Draw 95,-
Samouczek Photoshop (2CD) 59,-

PŁYTY EROTYCZNE:

Archiwa XXX 25,-
Bzykanie na ekranie 25,-
Figlarne Filmiki cz.1,2,3 każda po 25,-
Gorąca 30-tka (Figlarne filmiki 1,2,3) 65,-
Gry hazardowe i erotyczne 25,-
Kiss XXX Collection 35,-
Lula virtual baby 59,-
Made in Sexland 1,2,3 każda po 25-
Moje Foto Sex Pstryki 25,-
Nocny Drapieżnik 25,-
Sex & Sex 25,-
Sex 24 h 25,-
Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po 25,-
Strip poker pro 49,-
Zestaw konesera (Sex z klasera 1,2,3) 65,-

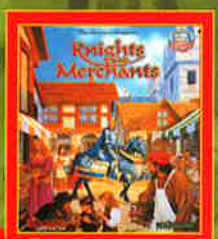
W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów zadzwoń, zapytaj.
KATALOG GRATIS!



Magix Guitar Workshop

cena: 35 Rage of Mages

Theme Park World PL



cena: 35 Knights & Merchants PL

Worms Armageddon PL

cena: 35 Get Medieval

Need for Speed 3

Hokus Pokus Różowa Pantera PL

Rollercoaster Tycoon PL

Encyklopedia Powszechna Fogra 2000 (3CD)

Rally Championship 99 PL

Settlers III Misja Amazonek

Piłkarska gorączka

Kolekcja gier FPP

Gry bez przemocy

Final fantazy VIII

Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002
lub (071) 3537006, od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086,
od 19.00 do 21.00 (071) 3110358 **FAKSUJ:** (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 54-152 Wrocław
SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon", ul. Szewska 6/7, III p., Wrocław
Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław
INTERNET: www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl

Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie.

Stałe koszty przesyłki 5.5 zł. Płatne przy odbiorze. Ceny zawierają podatek VAT.

EXE DAK

NADCHODZI GRA, KTÓRĄ MUSISZ MIEĆ!
ARCYDZIEŁO MISTRZÓW GATUNKU, TWÓRCÓW Baldur's Gate I Fallout 2

Adrianna Biedrzyńska, Gabriela Kownacka, Emilian Kamiński, Władysław Kowalski, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia

4CD!

PLANESCAPE TORMENT

GRA OTRZYMAŁA WIELE NAGRÓD I WYSOKICH OCEN PRASY:

CD ACTION 9.5/10

CLICK! 5/6

GRY KOMPUTEROWE 90%

MACHINA 4.5/5

Typ Machiny

MAGAZYN IO 90%

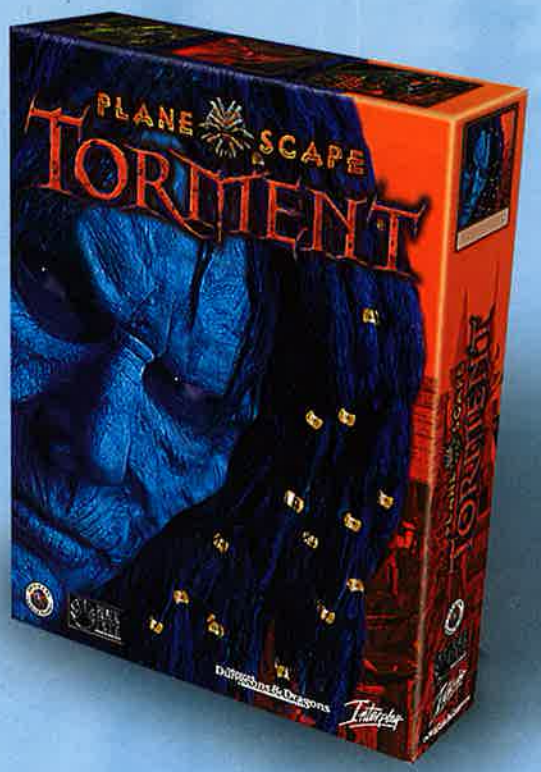
RESET 9.5/10

Reset Gra Prawdy

SECRET SERVICE 9/10

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 4, 4, 5 /5

Świat Gier Komputerowych Poleca



Pół roku zajęło nam stworzenie polskiej wersji gry, która jest największą i najbardziej złożoną produkcją w dziejach gier komputerowych. Kilkadziesiąt osób bez ustanku pracowało nad tym aby Torment przemówił do Ciebie w Twoim ojczystym języku i aby było to doznanie jakiego dotychczas nie przeżyłeś. Wreszcie będziesz mógł się zagłębić w ogromny świat Planescape. Wierzymy, że przyjemność z gry przewyższy wszystko co do tej pory poznałeś.

Dlaczego musisz mieć Planescape: Torment:

- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku, jak i dla nowicjuszy.
- Jest opracowana w polskiej wersji językowej. Znani aktorzy i doskonałe tłumaczenie sprawi, że poczujesz klimat gry jak nigdy dotąd.
- Jest największą i najbardziej złożoną produkcją w dziejach gier komputerowych, a wykreowana wirtualna rzeczywistość jest najbliższa ideałowi.
- Zajmuje 4 płyty CD wypełnione po brzegi ogromnym, niesamowitym światem.
- Pudełko z grą wypełnione jest rzeczami, które pozwolą jeszcze lepiej poczuć klimat gry. Znajdziesz w nim obok 4 płyt CD i obszernej instrukcji podkładkę pod mysz, słownik świata Planescape, plakat/mapę oraz oryginalną koszulkę (wybierz grę z koszulką w Twoim rozmiarze - oznaczenie na pudełku). Wszystko to za cenę normalnej gry.
- Kupując jedną grę bawisz się kilka razy lepiej i dłużej niż wieloma innymi !

Tylko w Polsce wyjątkowo ekskluzywne wydanie gry zawierające dodatkowo: oryginalną koszulkę, mousepad, plakat/mapę i słownik terminów świata Planescape.

CENA 159 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Interplay Official Licensed Product Black Isle Studios

Advanced Dungeons&Dragons

Torment to obowiązkowa pozycja w Twojej kolekcji gier komputerowych.
Z tego zakupu będziesz naprawdę długo zadowolony.

Do końca kwietnia z tym kuponem gra Torment 5% taniej w sklepach sieci CMP'iK CD Action

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

PLANESCAPE TORMENT & DESIGN: ©1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. Portions ©1998 TSR, Inc. Torment, Planescape, Planescape logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, TSR logo są znakami handlowymi TSR, Inc., oddział Wizards of the Coast, Inc.. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, Interplay logo, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware, Bioware Infinity Engine i BioWare logo są znakami handlowymi Bioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Fallout 2 i Forgotten Realms i ich loga są zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. tel.: (0-22) 519 69 00